CD-ROM版『F1 CIRCUS』の画面を入手!!

月刊ピーシーエンジンファン

平成4年5月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第5号(通巻42号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY MAGAZINE FOR PC Engine USER

1992 490YEN MAY 5

PC Engine FAN



特報!!

「闇の竜騎士」

モンスターメーカー

好評連載コミック

コズミック・ファンタジー

maker land

コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ

F1 CIRCUS SPECIAL

カプコンワールド ハテナの大冒険

ソルジャーブレイド

ドラゴンナイトII

ロードス島戦記

RPC原人

PC電人

特別付録①

MONTHLY攻略大全 誌面一新! リニューアル敢行!

特別付録②

クリアまで100時間!? ユーザー必須の手引き書

天外魔境II 卍MARU 攻略&データ集



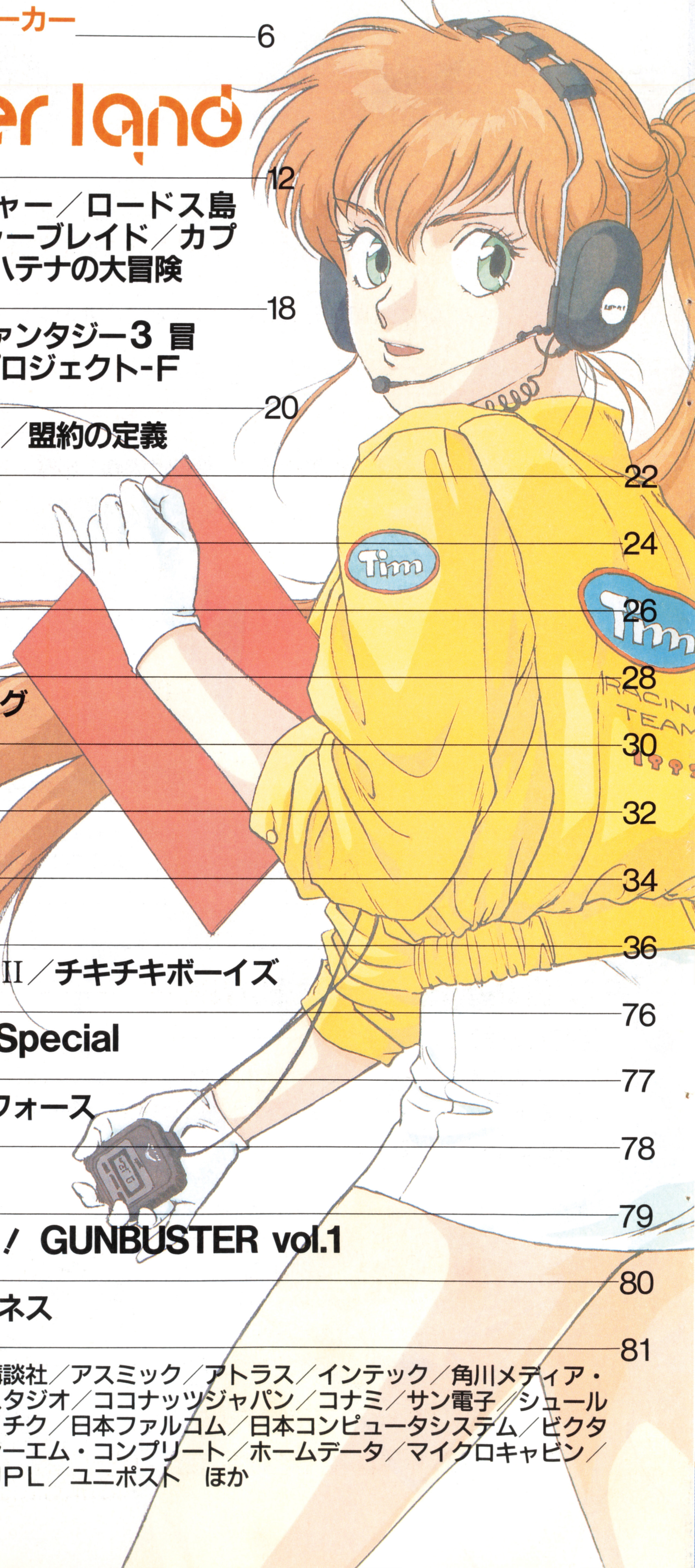
PC Engine
役者は揃った。
いざ、ジパングへ。
FAR EAST OF EDEN
天外魔境II
卍MARU
HUDSON SOFT
©1992 HUDSON SOFT ©1989,1992 RED
HE system
SUPER CD·ROM² SYSTEM
超大作RPG『天外魔境II』、ついに完成！
◆登場人物総数……約3,000人
◆敵キャラ総数……約400体
◆マップ総量……約2万画面
◆町、村、洞窟……約250か所
◆術、奥義……約100種類
◆アイテム 約500(武具250／道具250)
◆アニメ原画……約2,000枚(30分アニメ2本分)
◆ナレーション……約3時間(約1万メッセージ)
◆BGM……80曲(うちCD音源16曲)
◆予想プレイ時間……70〜80時間
◆制作スタッフ……150人
スーパーCD·ROM²システム専用ソフト／ハドソン
大好評発売中
希望小売価格7,800円(税別)
PCエンジン・スーパーCDロムロム
一体型ゲームマシン
PC Engine
DUO
PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)
デュオの5大特長
■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD·G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。
好評発売中！
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要です。


NEC
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

MONTHLY PC Engine FAN

CONTENTS

5
MAY
1992



〈発売〉株式会社徳間書店
〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●副編集長／石塚宏治
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
〈編集〉
●スタッフ／
[東京]阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和
[仙台]飯塚宝・千田誠行
●アシスタント／
[東京]栄村優子・川上みゆき・河原大介・北見啓一・坂上裕・高島寿洋・豊田恵・前田健志
[仙台]石橋彰史・伊藤由香・伊藤由美・加藤潤一郎・佐藤和広・高橋祐子・千葉保弘・草彅浩幸
〈デザイン〉
●AD／石井達也
●スタッフ／[仙台]鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／[仙台]金上富雄・板橋里佳
〈協力〉
●校閲／笠原紀彦
●編集／片桐直樹・富田崇
●写真／浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・中島みどり・有限会社秋葉工房・有限会社ミロ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

COVER

- 原画／高田明美
- 彩色／スタジオK
- CG／小林功一郎
- デザイン／石井達也

スペック表の見方

① 媒体	HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
② 対応機種(容量)	Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③ 発売予定日	この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
④ 予定価格	メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑤ ジャンル	編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑥ 継続機能	ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑦ その他の機能	ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑧ 現在の開発状況	ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそってく各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

① Hu	② Huカード(4Mbit)
③	4月3日発売予定
④	6900円(税別)
⑤	スポーツ
⑥	コンティニュー・パスワード
⑦	マルチタップ対応(最大4人)
⑧	100%(2月14日現在)

GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

特報!!

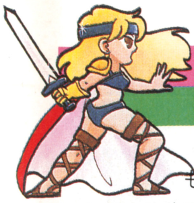


NECアベニューの放つ、超カワイイ感じのロールプレイング『モンスターメーカー』。サブタイトルも「闇の竜騎士」と決まった。あとは完成を待つのみ？

CD	スーパーCD-ROM²専用
発売日未定	
価格未定	
ロールプレイング	
バックアップメモリ	
――	
70%（3月19日現在）	

ファミコン、ゲームボーイ版じゃもの足りない人に、PCエンジンの

モンスターメーカー



主人公は女の子に決定！もちろん九月姫描き下ろし!!

このゲームはもともとカードゲームというジャンルであった。その世界観やキャラクタを使ったのがPCエンジン版『モンスターメーカー』なのだ。

そして、PCエンジン版の主人公はカード版からイラストを描いている九月姫さんが、新たに描き下ろしたものなのだ。また、これまで主人公は男でも女でもないとお伝えしてきたが、主人公は女の子に決定した。



主人公の名前はライアに、そして性別は女

主人公の人物関係図

上にも書いたとおり、PCエンジン版用に描き下ろされたキャラが主人公を始めかなりいる。ここでは主人公を取り巻く人や、モンスターなどのキャラクタを簡単に紹介していく。

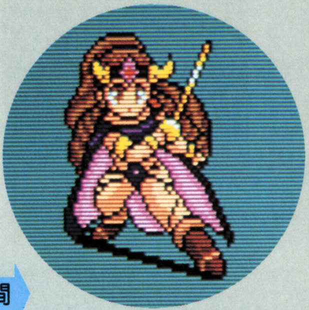
仲間たち

人間にエルフやモンスターなどの、種を越えたさまざまなキャラが、ライアの辛く苦しい旅の仲間となってくれる。

ちなみに一番最初の仲間はコボルトのウルチである。



一番最初の仲間になってくれる



彼女ともどこかで出会う



戦ってくれるだけが仲間じゃない。助言をくれる人も仲間

旅の仲間

ライア(主人公)

みなさんおなじみの主人公。名前はライアに決定された。人間とエルフの間に生まれたハーフエルフである。

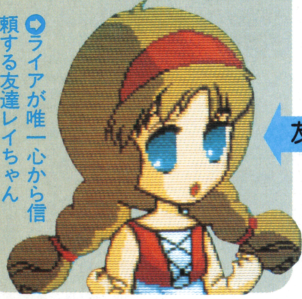




ドラゴンをも手なずける能力を持つころんじゃったの図

レイ

ライアと同じフェルンドに住む普通の人間の女の子。ライアとは幼なじみの親友である。



ライアが唯一心から信頼する友達レイちゃん

友達

長老

村娘

フェルンドの長老

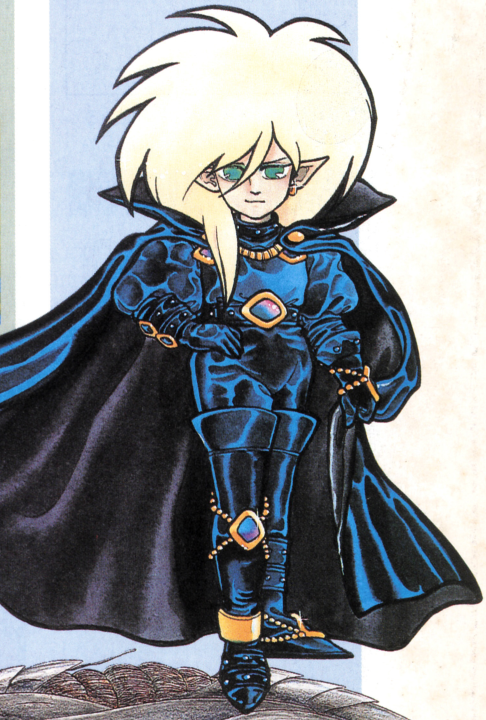
ライアの住む村フェルンドの長老。長い年を重ねているだけあって物知りである。ライアが旅に出るきっかけを作ってくれる。とても優しいお祖父さん。



うっ、しぶいぜ御老体。頭がかなりきてる

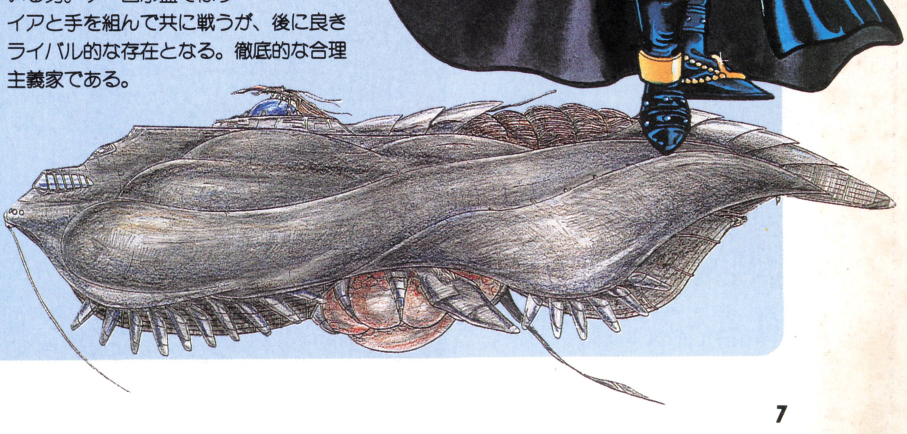
？

悪の副官といった待遇のウォーケン。その心の中を知るものはいない…



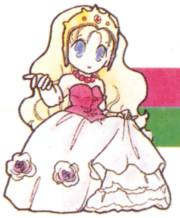
ウォーケン

身につけているものをダークな色でバチッときめている男。ゲーム序盤ではライアと手を組んで共に戦うが、後に良きライバル的な存在となる。徹底的な合理主義家である。



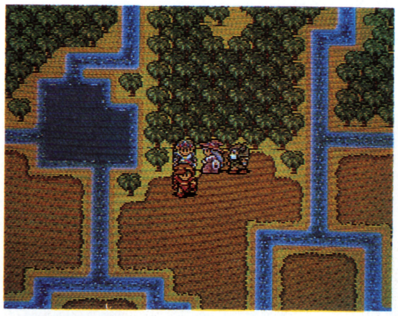
ウォーケンの乗る黒船。ペリーは乗っていない

モンスターメーカー 闇の竜騎士



広大なフィールドの一部テレシア大陸を紹介

これまで戦闘画面やビジュアルなどは相当数お見せしてきたが、なんと、今回初めてフィールド画面をお見せすることになった。今回は、6つの大陸と1つの諸島からなる広大な世界の一部、テレシア大陸を中心にお見せする。ここテレイシア大陸は主人公ライアの生まれ育った場所である。





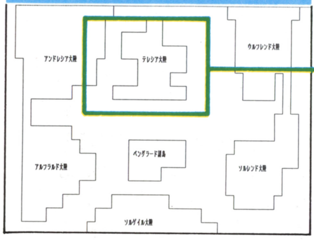
ゲーム序盤といったところ

必ずしも主人公が先頭にくることはないのだ



この画面も開発中である。それでもやっぱりキレイ！

世界全図



これはおおまかな世界図である。あくまで大陸の位置を示したもの



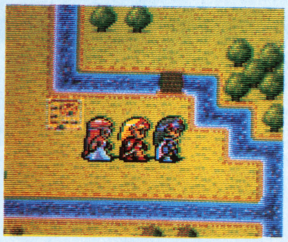
描き込まれたフィールドキャラ

フィールド上を移動するキャラは見れば見るほど、よく描きこまれているのがわかる。それはキャラだけに限ったことではなく、マップのチップ1つ1つにもいえる。





開発中とはいえ、この時点ですでにこれだけ描き込んであるとは完成が楽しみである



キャラだけでなく背景の方にも目を向けてほしいところ

冒険を共にする仲間たち

ライアの旅は闘いに明け暮れることになるだろう。そんな旅に1人で挑むのはただのおバカである。だから、というわけでもないが仲間が必要となってくる。無理やり仲間に入ってくるやつもいれば、ものおじしながら仲間にしてほしそうにする奴もいるだろう。そんな時はみんな快く仲間にしてあげなくてはね。

戦闘時に操作できるキャラは6人まで。モンスターメーカーと名打つようにモンスターを仲間にもできるのだ。



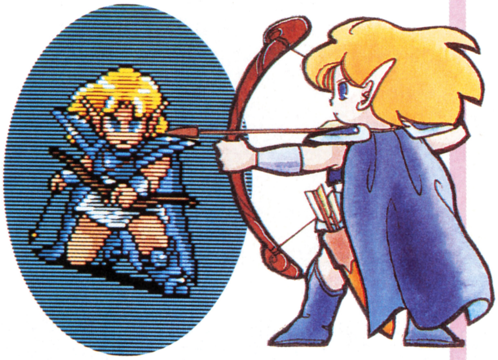


オイッ、戦いに明け暮れる毎日じゃなかったのか!? まっ、楽しそうだからいいかな



エルサイス

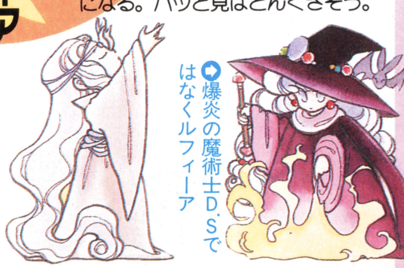
木々や草花と話ができ、その力を借りることができる彼はエルフ族の王子である。幼なじみのダークエルフの王の乱心を収めるためジャングルにでかけるが、行方不明となってしまう。まるで女の子のような彼だが、男性キャラではNo.1の人気を持っているのである。



生粋のエルフ、エルサイス。左のイラストでは女みたいだけど右のはりりしいね

ルフィーア

「ルーの書」という魔術の書を求めて修行の旅をしている。が、盗賊にサイフを盗まれて宿代が払えず、宿屋でこき使われている。そこをライアに助けられ、共に旅をすることになる。パッと見はどんくさそう。

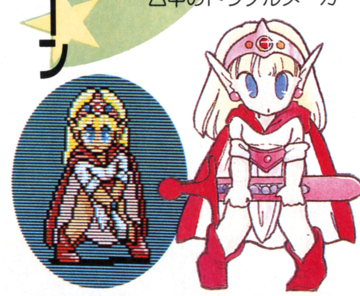


ルフィーアの姉ヴィシュナス。盲目である

爆炎の魔術士D.S.ではなくルフィーア

ロリエーン

長寿のエルフゆえ、その年は何十歳ではきかないレベルであるのは確か。魔法も弓、そして剣までも扱えるマルチキャラである。しかし、ゲーム中のトラブルメーカーである。



このバカそうな雰囲気からは思いつかない切れ者？

タムローン

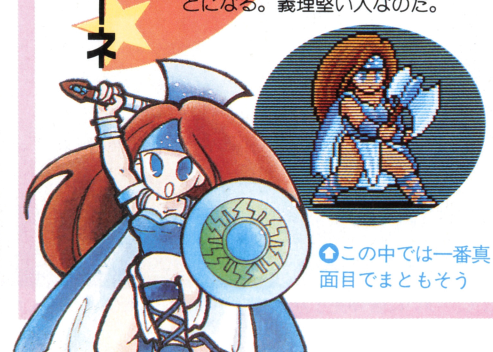
さすらいの22歳。そう、これでも22歳なのだ。根っからのギャンブラーで、常にサイコロを右手に2つ握っている。それは攻撃にも使うことがある。ちなみに賞金首である。



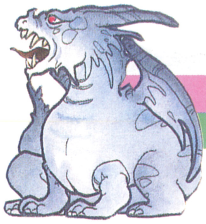
PCエンジン版ではロリエーンの奴隷として登場する…。悲しいお方

ディアーネ

両刃のバトルアクスの使い手。パーティ中では最も真面目なキャラではないだろうか。さる国のお姫様でが、わけあってライアと旅をすることになる。義理堅い人なのだ。



この中では一番真面目でまともそう



合体、合体また合体で仲間モンスターをパワーアップ

このゲームの大きな特徴に「モンスターの合体」がある。これは仲間のモンスターを合体させて、より強いモンスターを作り上げるというわけである。丁度ファミコンでヒットした『女神転生』シリーズに近いシステムである。合体といえば、『ラストハルマゲドン』がPCエンジンにはあったね。

モンスターを合体させる場所は決まっていて、そこまでモンスターをゾロゾロと引き連れていくのだ。連れて歩ける数は相当なものになるとのこと。

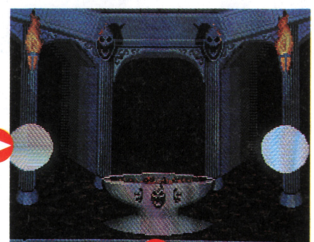
また、登場するモンスターの種類も膨大な数になるとのこと。単なる色違いモンスターは絶対登場させたくないと、メーカーの人もいっていたぞ。



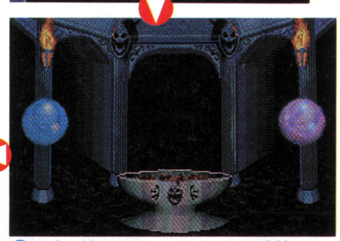
⇧戦闘で敵を仲間にするのだ

⇩まず合体させるモンスターが出る





⇦白く発光し出す



⇧発光が収まり２つは完全な球体に



⇩２つは中央に集まり、燃え出す



⇧そして、ついに合体完了!!　でっかいサソリができたもんだね

合体モンスター参考例

合体は最高２身合体までである。ようするに、ＡとＢを合体させてＣを作るとする。そして、Ｃにさらにもう１体かけ合わせることができるというわけ。

また、当然のことながらＡというモンスターにＢをかけるのと、Ｃというモンスターをかけるのとでは全く違うモンスターができる。下の図は簡単にだがそのことを表しているのだ。

また、各モンスターは属性を持っていて、それを考慮して合体させないと全く役に立たないモンスターができてしまう場合がなきにしもあらず。

⇩妖精族の仲間ブルーベルちゃんです

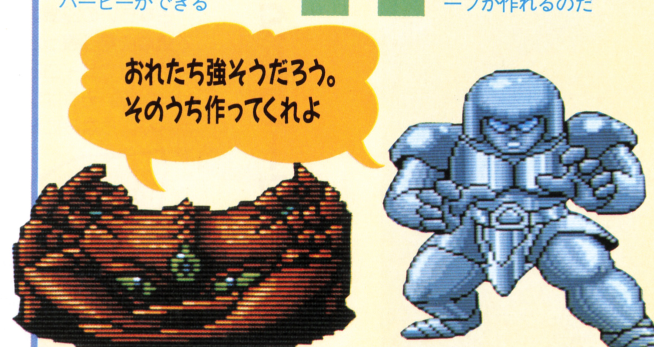
⇩パックはオーク族の仲間なんだ。変なやつ



⇦コボルト族のノッカー。これに上の２つを合わせる

⇧ブルーベルとノッカーでハーピーができる

⇧パックとノッカーでドワーフが作れるのだ



⇧クックックッ、オレは巨大カニ。オレを作れると思うのかい

⇧ゴーレム！　オレは作れると思うよ。たぶん、おそらく…

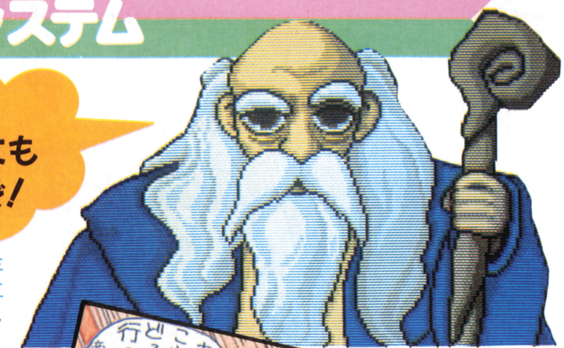


プレイヤーに優しいマスターシステム

マスターシステムといっても、セガから発売されていたゲームハードではない。一種のプレイヤーを監視するプログラムなのだ。

たとえば回復などのアイテムにお金を使いはたし、装備がその地域に見合わない貧弱なものだった場合、プレイヤーに頼み事をした人が「心許ない」といって金品をくれたりする。

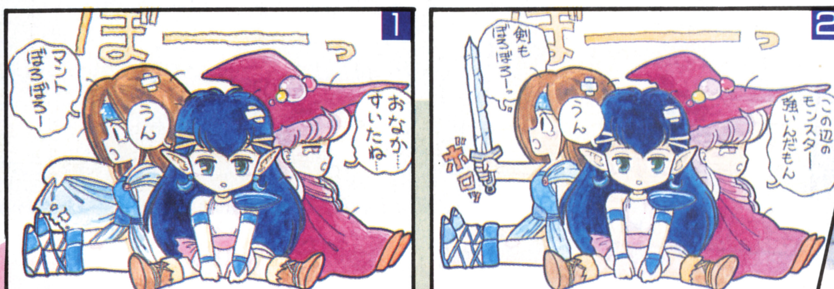
また、敵が強くて先に進むことができなくて同じ宿屋を何回も使っていると、そこの主人が見るに見かねて今より強い装備をくれたりもするのだ。ようするに、プレイヤーを助けてくれるうれしいシステムというわけかな。

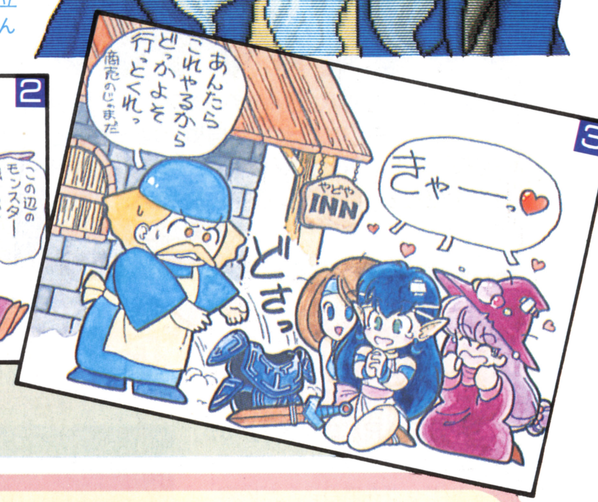


彼はライアの住む村の長老。旅立ちを記念してなんかちょうだい

まんがマスターシステム

ぼろぼろの巻





これが上の本文で説明したマスターシステムの一部だ。九月姫さんのキャラがかわいく説明してくれている。しかし、このまんがで説明しているのはあくまでマスターシステムの一部に過ぎない。

モンスタメーカーワールド

初めに書いたとおり『モンスターメーカー』は、カードゲームが事の始めである。そして、カードゲーム版の世界やキャラを使ったものが遊企画からいくつか発売されている。

もちろんカードゲームも遊企画からである。カードゲームのほかにはボードゲーム、そしてファミコン版にゲームボーイ版などのコンピュータゲームもソフェルから発売中。

カードゲーム版

カードゲーム版はディアーネやルフィーア、ロリエーンなどのキャラを中心としたモノがいくつか発売されている。また、中には学園祭バージョンや宇宙バージョンなどのあやしいものもある。



これ、カードゲーム版のパッケージは縦長なのだ。それにしてもなんかあやしいぞ! なぜ学園祭なの

TVゲーム版

TVゲーム版はゲームボーイ版とファミコン版がある。PCエンジン版の世界は前者2つのものを拡大したものとなっている。カードをめくらなければ地形もわからないダンジョンには苦笑した。



ゲームボーイ版の画面写真。単色だね。当たり前か



ファミコンはカードばかりで嫌気がさしてくる?

ボードゲーム版

そしてボードゲーム版。これも世界観などはあまりかわらない。またキャラなどをカードにしていることも。しかし、そのほかにメタルフィギュアを使ったりするので、感情移入度は高いのでは。サイコロも使うのに変わりはない。サイコロを使うのはこういうゲームでは当たり前かな。ゲームの種類はこれまたかなりの数がある。『ダンジョンウォーズ』に『ドラゴンアタック』、『ドラゴントレジャー』などなど。



これはボードゲーム版のパッケージだ。題名は『ダンジョンウォーズ』



中身はこんな感じである。まあ、普通だね

maker land

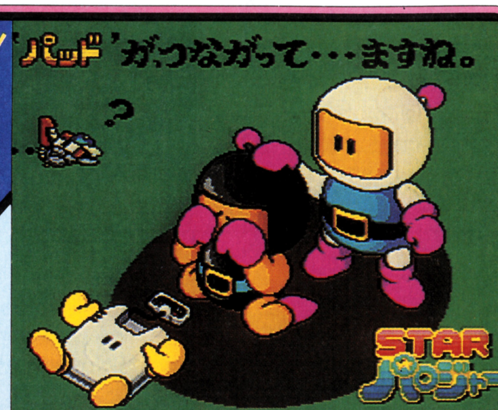
ハドソン

何でもアリの超軟派シューティングでぃ！

STARパロジャー

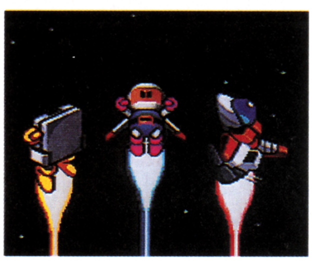
戦闘機であるパロシーザー以外にも、ボンバーマンやPCエンジンが自機となって敵と戦う『STARパロジャー』。今号では前号に引き続き、このゲーム中、最も変テコなボスの登場するステージ6まで紹介していこう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	4月24日発売予定
	6800円(税別)
	シューティング
	バックアップメモリ・コンティニュー
	100%（3月17日現在）



誰でもお手軽に楽しめるお笑いシューティングなんです！

この『STARパロジャー』は、各所に過去のハドソンゲームのパロディやギャグを盛り込んだ内容のシューティングゲーム。TVアニメのノリのオープニングに始まり、プレイヤーをうならせる演出の連続には誰もが理屈抜きに楽しめるはずだ。また、難易度が抑えめなので初心者でも十分楽しめる。



オープニングは必見ですぞ、若！

お笑いといえどもパワーアップは確実に！

『スーパースターソルジャー』など、ハドソンのキャラバンシューティングのパロディだけあって、パワーアップ方法などはほとんど変わらない。攻撃の中心となるメインショットは、同じ色のパワーアップカプセルを取ることによって強化していく。サブウェポンも同様に、同じアイテムを取り続けると強化していくのだ。さらに、敵弾をある程度防いでくれるシールドアイテムもあるぞ。



同じ色のアイテムを次々取ってパワーアップ！　最強状態を維持するのだ



たくさん取ると発射速度が速くなるぞ

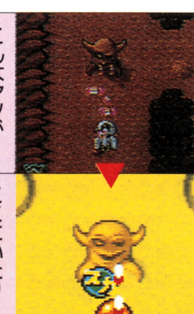


初心者はシールドを付ければ安心だね

パロディキャラやかわいいキャラがいっぱ〜い

ここでは、このゲームに登場するパロディキャラやかわいいキャラの中のほんの一部を紹介しよう。ショットを連射しまくっていると敵の登場と同時に倒してしまい、せっかくのかわいいキャラたちを見ることができなくなるので、たまには連射の手を休めてみようね。

こんなヤツが…

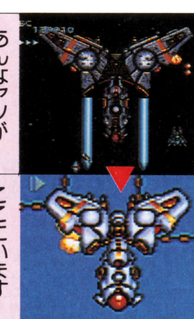


ファミコンの『ヘクター'87』に登場するヤツが…

ここにいたり

スカアイテムを出すとんでもないヤツになってるし…

あんなヤツが…



『ガンヘッド』の1面ボス、サンダーブレズも…

ここにいます

デフォルメされて6面で登場する。小さくてかわいい

かわいいキャラが大集合



かわいいダルマ付きのぶーぶ



体操の好きなミイラ男、たいそう君だ



傘を持っているパラソルくん

4面ボス、ゆきだマンMkII



4面の中ボス、ドドンゴトドラなんです

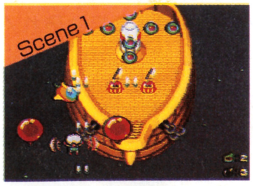


ぺんぺんダルマはただのザコ



パロディ&夢いっぱいの全8面中、6面まで紹介だ！

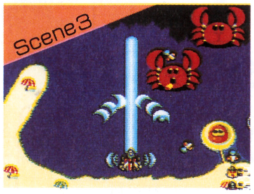
前号では前半4ステージを中心に紹介していったので、今号では1～4ステージのおさらいを含め、5、6ステージを中心に紹介していこう。難易度が低めといっても、このあたりからちょっと難しくなっているので、自機を十分パワーアップして敵に備えておこう。



←1面は宇宙空間から惑星パロソンへ



←おもちゃの国みたいにカラフルだね



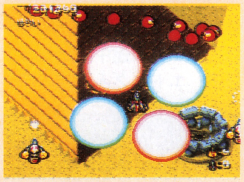
↑森林から砂漠、そして海の中へと潜っていくんだよ

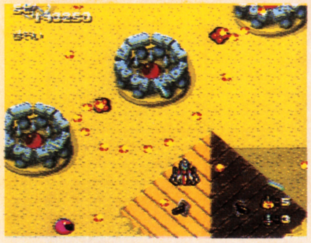


→一面が銀世界の4面。地上に雪ダルマがいっぱいあるよ

Scene5 砂漠に囲まれた暑い～ステージ

雪と氷のシーン4から一転して、砂漠やピラミッドと急に暑くなったような感じのするシーン5。腕に自身のある人はサブウェポンでガンガン攻撃し、自信のない人はシールドを使っていけば敵にやられることは少ないはず。ボムはけちらずに危なくなったら迷わず使おう。


←危なくなったら迷わずボムを使おう！


↑敵弾の数も多くなっているので、死ぬと結構苦労するんだよなあ



↑緑、黄色、赤のヘビが攻撃してくるが声で教えてくれるので安心？

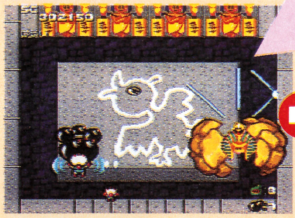
ピラミッドは危険がいっぱい

中ボスを倒すと、仕掛けがいっぱいのピラミッドの中が舞台になる。壁から飛んでくるヤリには、十分注意が必要。ボスのファラ夫は、反射レーザーと体当たりに気をつけ、中から本体が出てきたら無理せずに弾を当てていこう。巨大化したファラ夫を倒すとステージクリアだ。


←ヤリに当たってやられたＰＣエンジン

→自機に襲いかかるのびーる

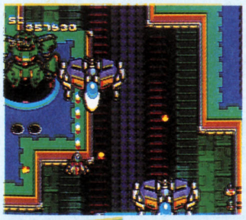
BOSS ファラ夫

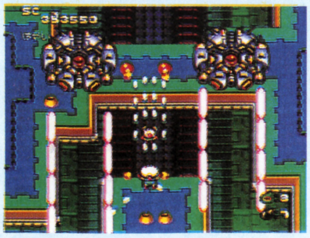



↑↑5面ボスのファラ夫は、なかなかやられてくれずにしつこいまでの攻撃を仕掛けてくる

Scene6 究極のパロディをここに見た？

とうとうやって来ました。このゲームの究極のパロディ面が、ここシーン6。前半は小手調べといった感じで、『ガンヘッド』や『スーパースターソルジャー』に登場したボスのミニチュア版みたいのが登場するぞ。小さくて弱いので、『ガンヘッド』などをプレイした人は、昔の思い出に浸りながら倒してあげよう。


←デフォルメキャラが次々登場！ 小さいなぁ


↑見覚えのある人も多いかな？



↑我らがボンバーマンもぶっといレーザーに当たって黒コゲに…

出たな！ ボンバーマン!!

この面の曲を聴いてピンときた人はなかなかするどい。そうです、画面を見てわかる通り、中ボスを倒すと一転してボンバーマンステージになります。そして、最後に待つお方はブラックボンバーマン様。友情出演ということで、深く考えずに倒しましょう。


←こうくれば最後には…

BOSS 友情出演 ブラックボンバーマン




↑↑え～っ！ パワーアップはするし、爆弾は避けるし…。あなどれないヤツ…

ハドソン

ロードス島をベルドの魔の手から守るのはキミ

ロードス島戦記

ファン待望の人気RPGが完成に近づいた。今回入手した画面写真を一挙に公開。期待を裏切らないその仕上がりを確認してほしい。

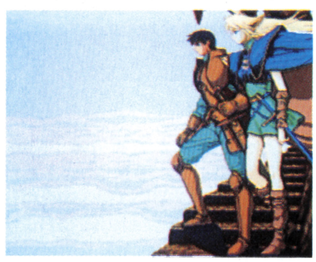
CD
CD-ROM²
スーパーCD-ROM²両対応
7月17日発売予定
7200円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
90%(3月16日現在)

進行状況をビジュアル中心に公開

ここに紹介する写真は全てゲーム画面のものだ。アニメに負けない美しさは見ての通り。魅力的なキャラクタが『ロードス』の人気の1つだが、このビジュアルの完成度の高さには、ファンも納得してくれるハズ。開発はかなり進んでいるということなので、7月の発売はまず間違いないだろう。物語は主人公パーンが、仲間との出会いや冒険を通じて成長し、ロードスの平和を守るため、暗黒皇帝ベルド率いるマーモ軍に立ち向かうというもの。ビジュアルは、2～3分のものがなんと10回／その美しさには感動間違いナシ//



アニメファンなら見慣れた絵でもゲーム画面で見ると感動するかも



これもアニメのオープニングと同じ絵だ。ビジュアルはスゴくキレイ



ハイエルフの美少女ディードリット。スタート画面にも登場



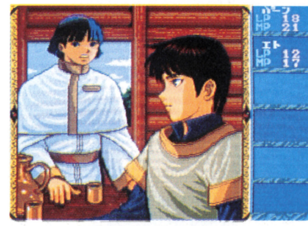
主人公のパーンとディード



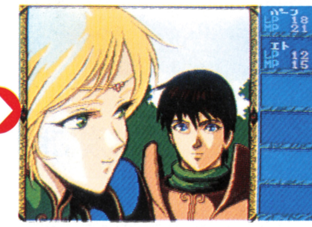
主要メンバーの6人。剣と斧、魔法と恋の物語、というファンタジーがこの「ロードス」

最大6人のパーティでベルド打倒へ

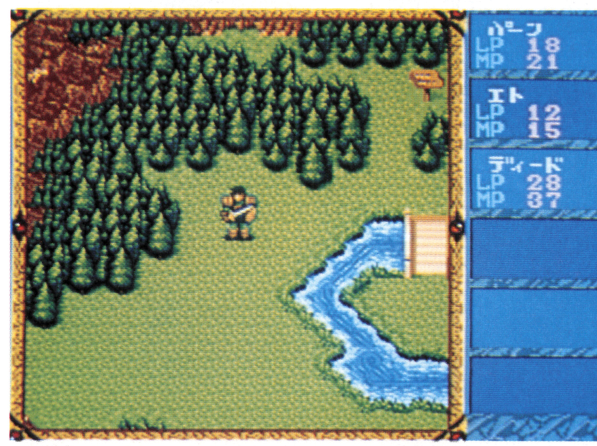
パーンは初め、親友の司祭エトと2人で、旅に出る。パーティの最大人数は6人。あとの4人とどういう出会いをするのか。CD-ROMならではの、ビジュアルを盛り込んだストーリー展開になるのは確実で、今から楽しみだ。6人の冒険者の目的はマーモの皇帝ベルドを倒すこと。神聖ヴァリスのファーン王、フレイム王国のカシュー王らと力を合わせ、マーモのモンスター軍団を打ち破れ／その時初めて、ゲームの真の目的を君は知ることになるだろう。



この写真はゲーム途中のビジュアルシーン？ エトと2人冒険の旅へ



パーンとディードリットの出会いのシーンかな？ パーンの目がマジ



写真はフィールドマップ。島はいくつかのエリアに分かれ、イベントの進行により行動範囲が広がる

「タクティカルコンバット方式」とは？

ここでは、『ロードス島戦記』オリジナルの戦闘システム、タクティカル・コンバットについて簡単に説明しよう。通常の戦闘にシミュレーション的な要素を盛り込んだ戦闘システムと言えばわかりやすいと思う。写真のように敵は画面の上、自キャラは下に分かれて、攻撃法によって敵に近づいたり距離を保ったりと、敵との位置関係が重要となってくる。ほとんどHEX戦のような感覚だ。武器による通常攻撃は、敵と隣接していないとできない。反対に魔法を使う場合は、遠くの敵を狙えるので距離を取って、通常攻撃を受けないようにするわけだ。また新たにオートバトルも追加されている。



これは基本の位置。ここから攻撃法によって、敵も味方も移動する



パーンが前へ移動している。後ろの3人は魔法で援護しよう

ハドソン

1人でも、多人数でもまたよし。難問に挑戦！

アドベンチャークイズ カプコンワールド　ハテナの大冒険

地道に人気を獲得しているクイズものの人気ゲーム『カプコンワールド』と『ハテナの大冒険』。この2つがドッキングしたぞ。

CD　スーパーCD-ROM²専用
6月12日発売予定
6200円（税別）
クイズ
コンティニュー
マルチタップ対応（最大2人）
100%（3月16日現在）

1枚で2度オイシイクイズゲーム

ゲームセンターでクイズものといえば、爆発的人気とはいえないものの根強い人気がある。特に友だちやアベックで協力しながら難問・珍問・奇問に挑む姿が見受けられる。その人気の火付け役となったのが、この『カプコンワールド』だ。『ハテナの大冒険』は『カプコンワールド』のシステムを受け継ぎ、改良をくわえたもの。どちらもアーケード版はカプコンから発表されていて、今回はPCエンジンに移植されるにあたり、ハドソンから発売されることになった。ゲームセンターでは『カプコンワールド2』も登場している。



これがタイトル画面。どちらもクイズものとして有名



これは業務用の最新作だ

カプコンワールド

ゲームのシステムは単なるクイズもの、というわけではない。すごろくを組み合わせた感じになっている。クイズの内容はマンガ・アニメ、スポーツなど14のジャンルからなり、全問題数は約3000におよぶ。これらの問題に一定数答えれば先に進むことができる。また、各マス目はステージとして構成され、カプコンのゲームでおなじみのレッドアリーマーやドクターワイリーなどがボスになり出現。



クイズの画面はこんな感じなのだ

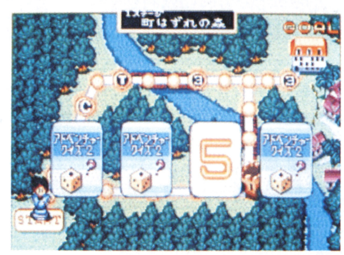


これがスゴロク風の部分。ボスの問題は難しい？

ハテナの大冒険

『カプコンワールド』のシステムにさらに改良を加えたものといえるだろう。マス目の種類として「2択」「3択」などがあるのは同じだが、新たに「チャンス」と「なぞなぞ」のマス目が追加されている。またボスに関しては中ボスが登場するようになった。ジャンルは自動車・バイク、ギャンブルなどの追加で19に増えたが全問題数は約3000とほぼ変わっていない。


「カプコン～」と違いがわかるかな？


やはりシステムを踏襲したため画面の雰囲気も似ている

PC原人シリーズ
PC電人

Hu　Huカード（6Mbit）
発売日未定
価格未定
シューティング
コンティニュー
50%（3月16日現在）

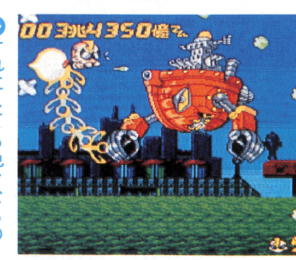
シューティングを加えた最新作

『PC原人』シリーズの最新作がこのゲーム。一言で言えば「原人」のキャラクタをロボットにしてシューティングの要素を加えたもの、となる。特徴は「変身」と「合体」ができる、という点。「変身」はアイテムを取ると可能。何に「変身」するか、というと「殿様」「ブルドーザー」といったワケのわからないものになってしまう。「合体」はゲームのスタート時に選択したもの（例えば「ロケット」など）と合体。1種のパワーアップともいえるだろう。


これはサブキャラクタ。彼らも登場してプレイを助けて（？）くれる


水中のステージだろうか？　どうやらボスとの対決らしい


何やら怪しげな街の1シーン

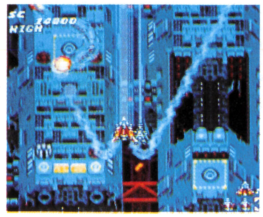

それにしても色々なものが敵として登場しそうだ


こうして画面を見てみると、かなり笑える要素が盛り込まれているに違いないことがわかる

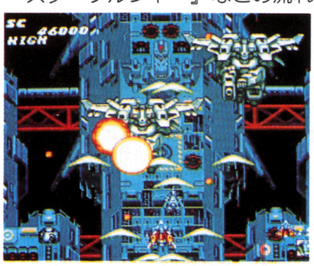
ソルジャーブレイド

Huカード(4Mbit)
7月10日発売予定
価格未定
シューティング
コンティニュー・バックアップメモリ
80%(3月16日現在)

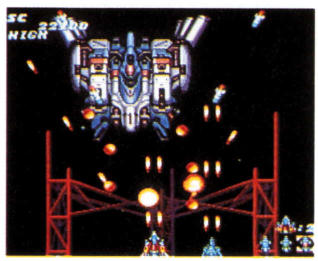
毎年、各地方で熱い戦いが行われるハドソンの夏のキャラバン。昨年は『ファイナルソルジャー』を使って行われたが、今年のキャラバンソフトは、この『ソルジャーブレイド』に決定したのだ。画面を見ればわかるように、『スーパースターソルジャー』などの流れをくむシューティングゲームで、システム自体に大幅な変更はない。だが、開発目標は「魅せるシューティングゲームを作る」というものになっており、演出部分にはかなりの力が入っているとのこと。また、BGMはハドソン初の立体サウンドエフェクトを駆使して、臨場感あふれるものになるそうだ。



⬅この攻撃なら勝ったも同然よ！　クックック！



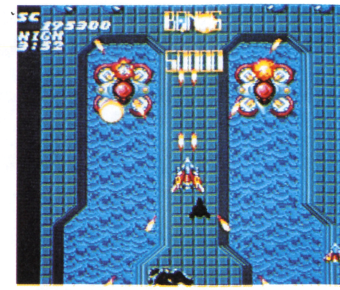
⬆うぅっ、この派手な画面は熱い戦いの予感がする…。夏まで待てない



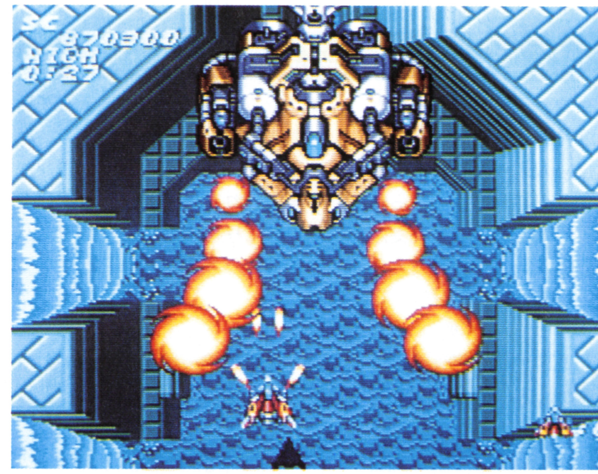
⬆サンプリングドラムを使った、抜群のサウンドにも期待しちゃう！

キャラバンで熱くなれ

キャラバンソフトには、もはや当たり前といえるキャラバンモード。これは、限られた時間内にどれだけのスコアを出せるかを競うモードだ。もちろんこれは夏のキャラバンで使われるモードである。1992年はハドソン創立20周年の年のため、夏のキャラバンにもかなりの力が入ることが予想される。



⬆隠しボーナスを逃すことなく、すべて取ることは基本ですぞ、基本！



⬅キャラバンモードでは、ボスをいかに早く倒すかが高得点を出すポイントになる。何度も練習あるのみ！

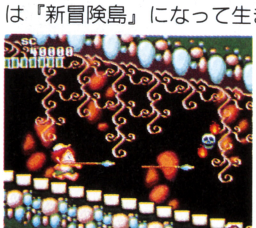
高橋名人の新冒険島

Huカード(4Mbit)
6月26日発売予定
6500円(税別)
アクション
コンティニュー
90%(3月16日現在)

ファミコンやスーパーファミコン、ゲームボーイと活躍中の『高橋名人の冒険島』シリーズ。古代祐三氏のBGMで魅せたスーパーファミコン版が『大冒険島』になったのに対して、PCエンジン版は『新冒険島』になって生まれ変わった。残念ながらPCエンジン版のBGMは古代氏が担当をしていないが、ゲーム自体は今までのシリーズと大きな変更点はなく、純粋なアクションゲームになっている。最近は複雑なアクションゲームも増えてきたので、たまにはこんな単純明快なのもいいかも？



⬅スケボーに乗って気分そう快。転ぶなよ～



⬆ヤリという原始的な武器を使って敵を倒すんだ



⬅PCエンジンでも高橋名人が大暴れする。うひょー！

RPC原人

Huカード(6Mbit)
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
40%(3月16日現在)

強烈な個性と石頭を持つPC原人がロールプレイングゲーム（RPG）になって登場する。その名も『RPC原人』だ。これは、RPGとPC原人を引っ掛けたもので、こんなタイトルになったとか。ゲームは低年齢層向きに作られていて、難易度も易しく設定されるようだ。また、PC原人のかわいらしさを引き出すためか、フィールドや街の中で表示されるキャラクタも大きめになっているので、RPGになってもそのコミカルさはそのままだ。気軽に遊べるRPGといった感じかな？



⬇とってもかわいい画面だね



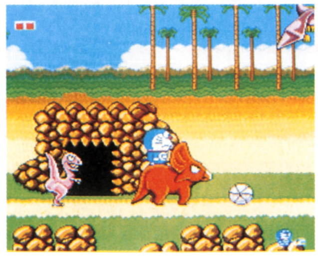
⬆いわゆる『ドラクエ』タイプのフィールド画面。PC原人がでけえ

⬇そういえば、HuカードのRPGって最近じゃ珍しいよね

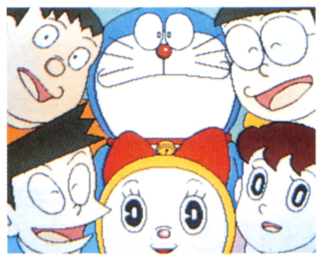


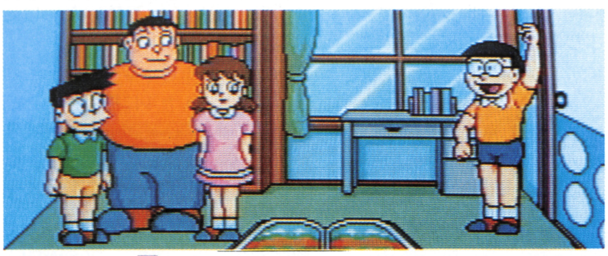
ドラえもん のび太のドラビアンナイト

CD スーパーCD-ROM²専用
5月29日発売予定
4800円(税別)
アクション
コンティニュー
100%(3月16日現在)


Huカード版と内容は一緒だ

今回のスーパーCD-ROM²版は、Huカード版にはなかったビジュアルシーンが加わったのが大きな特徴。ゲームそのものに変わりはなく、Huカード版同様の横スクロールのアクションゲームだ。Huカード版をボリュームアップした内容にもかかわらず、なおかつ4800円(税別)という低価格がうれしいところかな。


新たにビジュアルシーンが追加!


ビジュアルシーンの声優はTVアニメと一緒なんだ

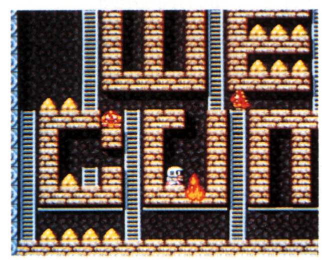
ロードランナーII

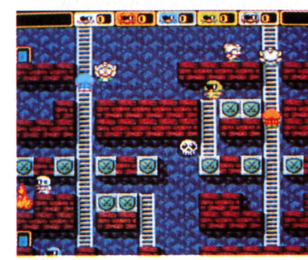
Hu Huカード(2Mbit)
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大5人)
90%(3月16日現在)

今回発売される『ロードランナーII』は、基本的ルールはパソコン版やファミコン版とまったく同じだが、新たに5人対戦モードが加わったのだ。これは、『ボンバーマン』同様に弱い状態で始まるが、穴を掘っていくとパワーアップアイテムが登場するのだ。また、敵を埋めると金塊やはしごが登場するので、それを利用して一番先に脱出すると勝ちというルールになる。ノーマルモードは全100ステージ構成になっているので、対戦以外でも長く遊べそうな一本だ。



これはタイトル画面。ファミコン版同様、エディットモードもある。


ファミコン版が発売されたのはかなり昔。けっこう新鮮かもね


そしてこれが対戦モード。最高5人まで対戦ができるのだ

INNER EYES

Huカードは終わらない!

最近のPCエンジンソフトはめっきりとHuカードソフトが減って、CD-ROMのソフトが多くなってきた。それは、本誌の新作発売カレンダーを見れば一目りょう然だろう。だが、ここに来てハドソンからHuカードソフトが大量にラインナップに加わったのだ。ハドソンの話によれば、CD-ROMでなければできないもの以外は、常にHuカードのソフトでこれからも出していくとのことだ。CD-ROMが普及してきたとはいえ、まだまだ小中学生にとっては高い周辺機器である。ハドソンはPCエンジンをリードしていく立場のメーカーなだけあって、Huカードのソフトを出していく姿勢をこれからも変えないようだ。Huカードの未来も暗くはない?

ハドソンのHuカードソフトの今後のラインナップはこれだ!

ゲーム名	ジャンル	内容
パワーリーグV	スポーツ	基本的な部分は前作のシステムと変わらない。主に選手のデータに変更が加えられるとのこと
パワーテニス	スポーツ	今の段階では、タイトル通りテニスのゲームになるぐらいしかわからない。詳しくは次号以降で
パワースポーツ	スポーツ	タイトル以外はまったく未定。現段階では、何のスポーツになるかもわからないといった状態
桃太郎伝説外伝	ロールプレイング	桃太郎ものの最新作。ゲームボーイで発売されているものと同じになるかは今のところ未定
ボンバーマン '92	アクション	本誌1月号で、さくまあきら氏にインタビューの際是非手がけたいとのコメントをいただいたが…
炎の闘球児 ドッジ弾平	スポーツ シミュレーション	小学館コロコロコミックで連載中の漫画をゲーム化。ゲームボーイ版は4月24日、4500円(税別)で発売

パワーリーグIV


「V」になっても、基本仕様は前作と変わらないようだ

ボンバーマン


5人プレイが最高に燃える『ボンバーマン』がさらに良いものになる

GB 桃太郎伝説外伝



ゲームボーイでも人気の『桃太郎』シリーズ。写真は『桃太郎伝説外伝』

※『INNER EYES』以外の画面は開発中のものです。また、タイトルは変更される場合があります。

maker land

日本テレネット

銀河の平和と秩序は俺たちが守る

コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ

前号では、本誌独占スクープとして主要キャラクタ決定の情報をお伝えした。続いて今回は、気になるシステムの概要を紹介しよう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	ロールプレイング
	コンティニュー・バックアップメモリ
	30%（3月13日現在）

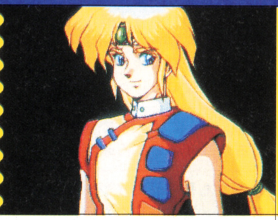
"25年前"を舞台に描く銀河冒険譚

『コズミック』シリーズパート3の物語は、時代を前2作から25年前にさかのぼって展開される。主人公はパート1の主人公ユウによく似た、沈着冷静で正義感の強い17歳の少年レイ。舞台となる銀河の星アイラは、緑と水に恵まれた美しい惑星だ。そこで繰り広げられるのは秘宝「セブルラキス・ストーン」を巡る争奪戦。今回はシリーズの狂言回し役でおなじみニャンが、重要なキーパースンとなっている。



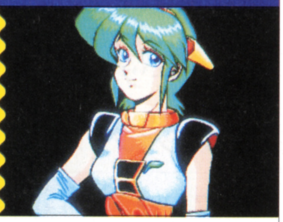
右から順にパート1の主人公ユウ、2のバン、3のレイ

MAIN CAST in PART3



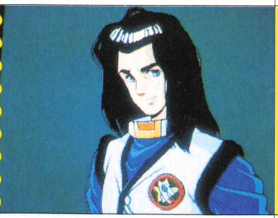
レイ

惑星アイラに住むパート3の主人公。薬草の行商で生計を立てる一方で、病気や怪我で苦しむ人々を不思議な力で助けている。病弱の母との2人暮らし。



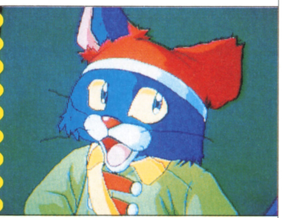
マイ

パート3のヒロイン。兄ダイゴと連れ立って銀河を旅している16歳の地球人の少女。途中レイと出会い、冒険を共にする中でお互いに心を通わせていく。



ダイゴ

のちに銀河の平和を守るコズミック・セキュリティ・カンパニーを組織するトキダ長官の若き日の姿。元銀河連邦軍エースパイロットの熱血漢。28歳。



ニャン

おなじみシャム星出身の星間商人。伝説の秘宝「セブルラキス・ストーン」を探す冒険をしている最中に惑星アイラに不時着した。推定年齢は17、18歳。

バトルシステムに戦略性をプラス

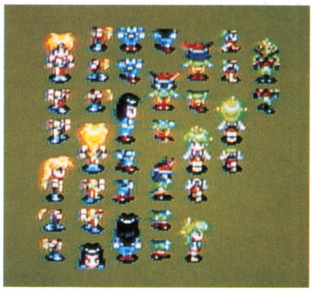
基本システムは、パート1『コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ』と同じエリアイベントクリア型。フィールドや町、ダンジョンなどはすべて2Dで表示される。前2作から大きく変更が加えられたのは戦闘の部分だ。コマンド入力時に作戦遂行順序を設定できたりと、より戦略的にプレイできるよう演出が施されている。

簡略化されたキャラ

パート3では、フィールド画面での背景や敵モンスターを含めるキャラクタの色数やパターン数を減らして簡略化を目指した。その分を、より高い処理速度の実現と戦闘システムの構築に回すことで、前2作を上回るビジュアルとゲーム性の均衡のとれたゲーム作りを図ったものだ。簡略化されたといっても、決して手を抜いたわけではないのでご安心を。



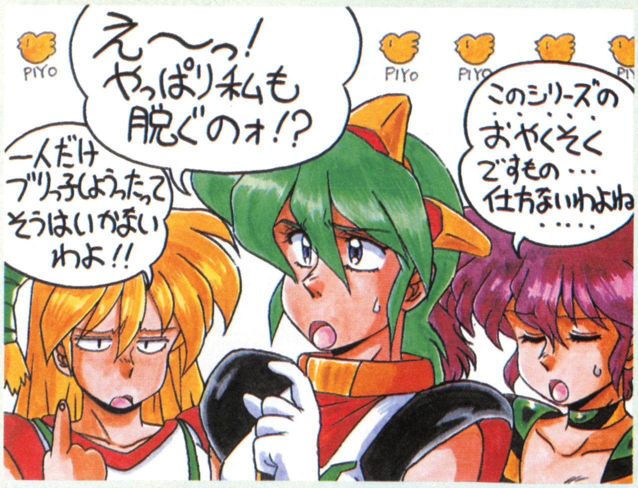
ユウ、バン、リム、サヤ、ピックも登場！



パート3の主要キャラのスプライト。とてもコミカルに描かれている

ところで…余談ですが…

裸のシーンは出てくるのですか？　というパート3に対する読者の質問状が最近異常に増えている。そこで（実は本誌も気になっていたので）原作者の越智一裕先生に聞いてみた。回答は下（左からパート2のリム、3のマイ、1のサヤ）。



イラスト／越智一裕

※画面はすべて開発中のものです。

日本テレネット

F1チームを率い、グランプリを戦い抜こう！

プロジェクト-F

コンストラクターズ（製造者）の視点からリアルにF1グランプリを体感できる、PC初のコンストラクターズ・シミュレーションだ。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
6980円（税別）
シミュレーション
バックアップメモリ
40%（3月13日現在）

F1世界の裏側をシミュレート

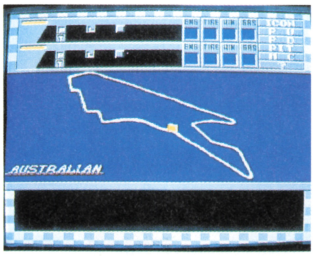
コンストラクターズという言葉を聞いたことがあるかな？　それはF1のマシンそのものを作っている組織（チーム）のことだ。マクラーレンやウィリアムズと言えばわかるよね。このゲームは、F1コンストラクターズの立場から、レースで勝てる強いマシンを作るため、さまざまな問題をクリアしていく新しいタイプのシミュレーションだ。

監督としてチームを運営

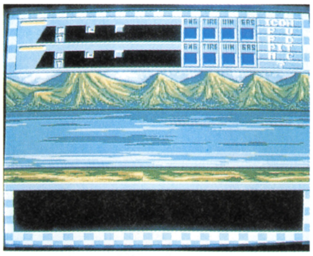
このゲームでのキミの役割は、F1チームの監督としてトップチームを作り上げ、コンストラクターズチャンピオンになることだ。ただし10年の期間内で、というのがゲームクリアの条件となっている。また極端に悪い成績であれば、期間内でもゲームオーバーとなる。



ドライバーとの打ち合わせも入念



開発中の写真。コマンド入力用？



中央をコースが横切るレース画面

ダブル・タイトルを目指せ！

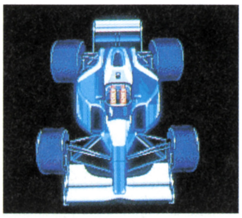
10年間で優勝するためには、各シーズンごとに目標を立て、それを達成していくことが必要。年ごとに力をつけ、最後に目指すはコンストラクターズ、ドライバーズの2つのチャンピオンタイトルだ！



優勝シーン。スタッフも大喜び！

リアルに描くF1ワールド

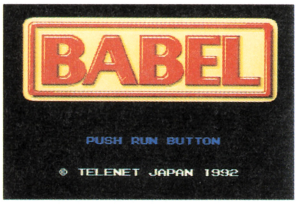
F1の世界をリアルに追求するために、ビジュアル、効果音、BGMにも力が入っている。特に音関係はADPCMというメモリを節約する技術を使い、F1エグゾーストの再現に努めている。



優れたマシンを作るためには、開発も重要だ

なんと『BABEL』に予告編!?

3月27日に同社から発売されたRPG『BABEL』に、なんとこのゲームの予告編が入っていた！　タイトル画面であるコマンドを入力すると見ることができる。コマンドは本誌次号で紹介。（『コズミック3』の予告も入ってるゾ!!）。



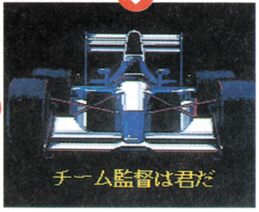
あるコマンドを入力すると…



映画の予告編みたいだ



ホンダエンジンかな？



なんとそうだったのか



タイトルが現れる！

---

travel エプル

CD スーパーCD-ROM²専用
8月上旬発売予定
価格未定
アクション
バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大2人）
20%（3月13日現在）

このゲームは、1画面の中で敵と味方に分かれ、物をぶつけ合って勝ち負けを決めるというアクションゲーム。2人対戦も楽しめる。

主人公（プレイヤー）は南極ペンギンの精鋭部隊の一員。とある事件をきっかけに戦争を始めることになった相手、白クマたちの住む北極の地を目指して世界地図上を移動するというのがゲーム展開の大筋となる。途中、アメリカの都市をさまよったり、日本の商社マンに捕獲されたりといった数々の苦難（ステージ）をクリアしながら目的の地を目指すのだ。ステージは全部で8。戦闘以外のストーリー展開は、すべてビジュアルで構成される予定だ。

INNER EYES

『コズミック』ハワイに進出

日本テレネットは、この度、環太平洋のリゾート地でアミューズメント施設の経営に乗り出すことになった。その第1号として、ハワイ・オアフ島のカラカウア大通りに2月22日、まったく新しいタイプの複合アミューズメント施設「コズミック・ファンタジー」をオープン、営業を開始した。内容は、ゲームスペース、レストラン、カラオケルームなど。今後こうした施設を各地に展開する予定。



ハワイへ行ったら寄ってみよう

ヒューマン

ガミラス軍の魔手から地球を救え

宇宙戦艦ヤマト

今から19年前にTV放送され、映画にまでなった人気アニメのゲーム化。今回はビジュアルシーンを中心に紹介していく。

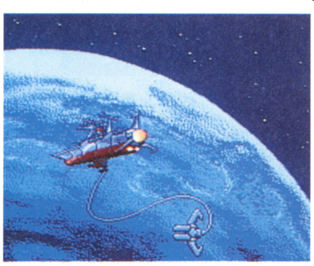
CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
60%（3月14日現在）

懐かしのTVアニメを忠実に再現！

いまだに根強い人気のある『宇宙戦艦ヤマト』を、TV放映時のアニメを基に構成した艦隊シミュレーション。シナリオが何本かに分かれており、その各シナリオごとにプロローグとエピローグがある。TVアニメの雰囲気を残すため、かなり多くのビジュアルシーンが用意されているということだ。



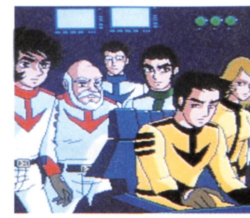
⬆当時熱狂して見ていたファンにはなんとも懐かしいタイトル・ロゴだ


⬆青い惑星が1つ。この惑星はイスカンダル？　それとも地球なのか…

⬇敵の戦艦もよく描き込まれている


当時そのままのキャラクタ

今回、ゲーム用の新しいキャラは登場しない。敵味方すべてのキャラもTV放映時そのままの顔ぶれとなる。キャラ設定も変わらないので、ストーリーの流れや構成もまったく昔のままだ。


⬅人類存続の命運を背負うヤマトの乗組員たち！


デスラー総統

VS


古代 進

ガミラス軍の司令官。ひきょうな手段を好まない紳士的な性格の持ち主。古代進とは物語の中でライバル的な関係になる人物

ヤマトの乗組員。戦闘における責任者で、のちに艦長代理となる主人公。地球を守る使命に燃える正義感あふれる宇宙戦士だ

TVアニメ『宇宙戦艦ヤマト』とは…？

昭和49年にTVシリーズ化、のちに映画化までされた人気アニメ。原作は『銀河鉄道999』でおなじみの松本零士。物語は、ガミラス星からの無差別攻撃による放射能汚染で絶滅の危機を迎えた地球人類を救うべく、放射能除去装置を手に入れるために14万8千光年のかなたにあるイスカンダル星を目指すヤマトの冒険を描く。“戦艦ヤマト”は、太平洋戦争時に実在した軍艦をモデルにしている。


➡森雪と古代進のツーショットシーンもあるよ♡


⬅アニメ同様に細かく描かれている戦艦ヤマト！

INNER EYES

ダイヤルQ²参入！

この度ヒューマンがダイヤルQ²事業に参入した。内容は、電話を使ってゲームをする“テレフォン・アドベンチャー”。第1回目の作品は2本。まずは悪霊が住むホテルを舞台にしたホラー・アドベンチャー『血まみれホテル死霊の囁き』。そしてもう1本は、オランウータンに育てられた人間が主人公のクイズ・アドベンチャー『ジャングル・モナーク』。この2つのプログラムは3月20日からスタートしている。この後、5月中旬にプログラムが新しく変わる予定。料金は3分間180円。興味がある人は一度電話をしてみては？　■ヒューマン・オリジナル・アドベンチャー・ゲーム（☎0990-336-871）

『ファージアス』続報！

『ファージアスの邪皇帝』のレコーディングが3月17日、東京・世田谷のスタジオ「SOUND a LIVE」で行われた。収録されたのはゲーム中に使用される「オープニング」や「バトル」など計5曲。今回、レコーディングミュージシャンには永井真理子のバック「M's POWER」などで活躍しているベースの金田一中、ギターの廣田弘司、ドラムスの大久保敦夫ら3人を起用。収録はアットホームな感じで進められ、途中永井真理子が様子を見に来るというエピソードもあった。


⬆サウンドチームのみなさん♡

ヒューマン

超古代文明の謎に迫る冒険者たちの熱い物語！

盟約の定義

1～4人で楽しく遊べるロールプレイング『盟約の定義』。今回は1人専用から多人数までのそれぞれの遊び方を紹介しよう。

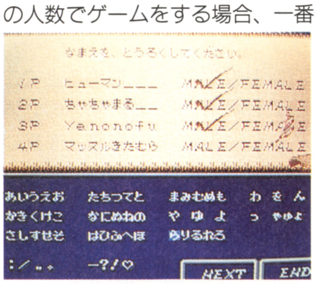
Hu	Huカード(4Mbit)
	6月発売予定
	7200円(税別)
	ロールプレイング
	コンティニュー・パスワード
	マルチタップ対応(最大4人)
	60%(3月18日現在)

遊び方は3つのモードから選ぶ！

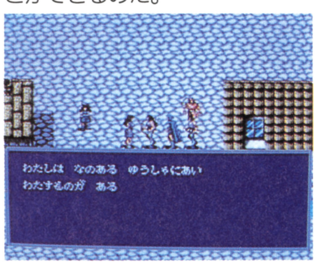
このゲームは、いわゆるエルフや魔法使いなどが登場するファンタジーRPGで、遊ぶ人数に合わせて3つのモードが用意されている。プレイヤーの好みに合わせて3様のゲームが堪能できるわけだ。

シナリオゲーム　パーティプレイモード

1～4人でプレイできるモード。いくつかシナリオがあり、それぞれに目的が設定されている。複数の人数でゲームをする場合、一番早く決められた目的を達成した人がそのシナリオの勝者という形になる。勝者となったプレイヤーは、次のシナリオを有利に展開することができるのだ。



⬆一緒に遊ぶみんなの名前を入れて



⬆ほのぼのした画面。でも勝負だ！

オープンゲーム　1人専用モード

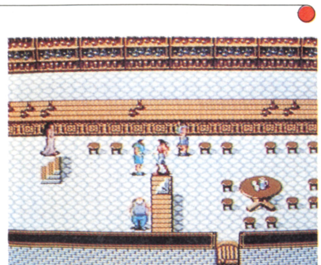
プレイヤーは世界各地を探索して回る冒険者という設定。ここでは“フリーシナリオ”と呼ばれるシステムが導入され、プレイヤーのその度々の判断に応じて次のストーリー展開が選択されていく。次の展開が予想できない分だけ、物語がドラマティックになる？

⬇キャラクタの言動が思わぬ方向に



オプションゲーム　多人数専用モード

2～4人で遊ぶ多人数専用のモード。いくつか用意されたシナリオの中から、あらかじめ好みのものを選択できるようになっていて、単純にロールプレイングを楽しむというよりは、目的達成をみんなで競い合うといった形の遊び方が楽しめる。



⬆店での情報収集などを上手く活用

キャラクタの個性は自分で決める

このゲームには、あらかじめ設定された主人公やキャラクタはいない。その代わりプレイヤーが性別や職業、特殊技能などをそれぞれ選択して自分に合ったキャラクタを作ることができる。また自分がプレイする出身地も同様に選べるが、それによって選択できる職業や種族なども変わってくる。



⬆技術なども自分の好みで選択する



⬆職業や性別をすべて選択し終わると、表示画面が確認を求めてくる

さまざまな職業のキャラクタ

ゲーム中に出てくる職業は大きく分けて2種類あり、“一般職業”と“上級職業”と呼ばれている。キャラ作りのときに選択することができるのは“一般職業”だけ。しかし、ある決められた高さにまでレベルを上げることができれば“上級職業”となり、職業の称号を変えることもできる。



セージ

あらゆる事件に関心を持つ知識人（バード）の上級職業。魔法が使える



シーフ

カギや罠外しなどの泥棒向きの技術を持つ一般職業。宝探しなどの神経の細かい専門作業にも向いている



シューター

飛び道具専門の戦闘技術を持つ戦士。古代兵器以外の飛び道具はほとんど取り扱うことができる便利な一般職業



バード

世界のあらゆる出来事・事件など、何でも関心を持っている一般職業。知識が豊富でよくものを知っている



パラディン

上級職業の１つで、剣術を中心にあらゆる武器を使いこなすことができるほか、精霊を召喚する能力も持つ



ソーサレス

魔術を使用する者で、魔力を持つ者のみがなれる一般職業。キャラの魔術のレベルにより称号も変化する

ナムコ

愛しのカイを救うため、めざすは最上階だ

ドルアーガの塔

かつて業務用で、ファミコンで人気が高かった『ドルアーガの塔』がPCエンジンでも発売されることになった。以前のものに改良を加え、初心者も『ドルアーガ』上級者でも楽しめるものとなっているのだ。

Hu Huカード（4Mbit）
6月発売予定
6800円（税別）
アクション
パスワード
100%（3月18日現在）



謎解きなどを一新して60階におよぶ戦いが再び

業務用やファミコンなどではかなり前に発表され、絶大な人気を誇った『ドルアーガの塔』。そのもはや伝説的ともいえるゲームがついにPCエンジンに移植されることになった。今号ではゲームシステムのおさらいとPCエンジン版のオリジナル機能についてを解説していくことにしよう。



⬆いいなずけのカイが悪魔「ドルアーガにさらわれてしまった！

「宝箱」や「鍵」を見つけるのが基本

ゲームの目的は、60階から成る塔の最上階に捕らわれているカイを救うこと。目的達成には1階ずつクリアしていかなければならない。上に進むためには階段がある部屋に入るための「鍵」が必要。最低でもこれが条件だ。また、ゲームをクリアするために必要なアイテムも隠された宝箱に入っていることがある。そのため各フロアの謎を解き、くまなく探さねばならない。この2つが各フロアの最重要事項なのだ。さらに「宝箱」は2系統に分かれていることも紹介しておこう。1つは今紹介した必須アイテムの系統だ。そしてもう1つは「スペシャルアイテム」が入ったもの。この「スペシャルアイテム」を入手するには別の謎解きをする必要がある。

基本操作はどうなったのか？

主人公・ギルの操作方法は今までに登場している業務用・ファミコンのものとほぼ同じ。①ボタンで右手の剣を出して攻撃し、左手の盾で呪文攻撃から身を守るのだ。今回は⑪ボタンでアイテムを使うことが可能になった部分が変更点。アイテムはサブ画面で必要なアイテムを選択して使用するのだ。

直接操作方法と関わりはないがPCエンジンのオリジナル機能として「イシターのお告げ」がある。この機能はゲームを進める上でこのうえないヒントだ。前述の必須アイテムが入った「宝箱」を見つけるのになくてはならないものだ。この「イシターのお告げ」は後で紹介する難易度にも関わってくる。



⬆女神「イシター」がヒントを



⬆①ボタンを押すと、剣を出すので…



⬆そのままスライムに突き進めば倒せる



⬆アイテムを入手したら、階段のところへ



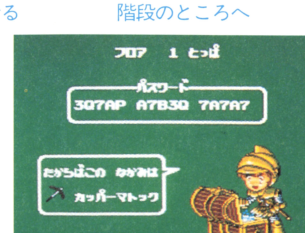
⬆ある条件を満たすことで、「宝箱」が出現。これを取らなければダメ



⬆「鍵」が出現している。これを取ることで階段のところに入ることが



⬆「鍵」を持っていれば、階段のある場所に行ってみよう



⬆階段をあがることで初めて宝箱の中身を確認することができる

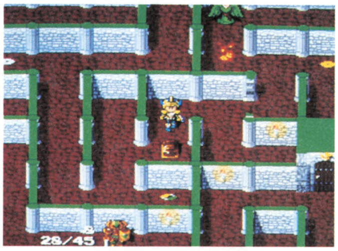
難易度設定などPCエンジンならではの機能も追加

左ページで触れた「イシターのお告げ」もPCエンジン版の新機能。このお告げのおかげで苦しい塔内の冒険もかなり楽になったと言える。また、他にも新たな機能が加わっている点も見逃せない。

まず4つに分かれた難易度設定。次に「スペシャルアイテム」の追加。そしてギルのHPが画面に表示されるなどの処置。これらのありがたい新機能をここで詳しく解説していくことにしよう。



↑「イシターのお告げ」も新機能の一つ



↑難易度の設定など、さまざまな機能が追加

難易度は4段階。その違いは？

難易度の設定ができるようになったことは『ドルアーガ』の初心者から達人まで幅広く楽しむことができる、というありがたい対処。先に解説した「お告げ」の有る・無し、などの差がつけられている。

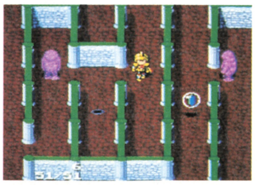
イージー	言うまでもなく一番簡単なレベルだ。パラメータを上昇させる「勇気の素」は出現しないが、フロアをクリアごとにパラメータを1つ任意に上げることができる。継続プレイなどの回数制限もない。
ノーマル	上記の「勇気の素」が出現する（ただしこれは前半だけ）。なお「イージー」とこの「ノーマル」のレベルではパスワードがあり、ゲームオーバーになっても心配なし。時間制限はない。
ハード	敵が強力、かつその配置が一ひねりしてある。パラメータ上昇のアイテムなどのボーナスポイントは一切ない。時間制限などの制限がある。ちなみに制限時間は99秒だ。
プロゲーマー	時間制限があり、なおかつパスワードなどの継続用システムは存在しない。3回のミスで完全にゲームオーバーとなる。さらに「イシターのお告げ」もなく、他のレベルと謎解きも異なっている。

スペシャルアイテムでもパワーアップ

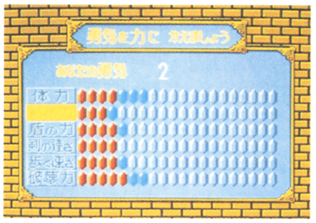
「スペシャルアイテム」は一言で言うなら「助っ人アイテム」と言える。必須アイテムのように手に入れなければクリアできないものではないが、入手すれば非常に役立つ。例えばHPの回復や敵の動きを封じるもの、1つ上の階にワープするなど種類は多数ある。



↑アイテムの1つ「勇気の素」だ



↑「宝箱」が出現。必ず取ろう



↑「勇気の素」を取ればボーナスポイントとして能力アップが



↑業務用などにはなかったステータス画面。防具などが一目瞭然

ギルのHPも表示される親切設計

業務用・ファミコンでは主人公のHPは画面上に表示されてはいなかった。そのために敵のキャラクタに触れたとたん死んでしまった、という経験を持つファンも多いのではないだろうか？　だが、PCエンジン版ではHPが画面の左下に表示されるようになったのだ（ただし「プロゲーマー」のレベルでは無表示）。そのためHPが少ない状態で敵に触れてミス、ということは減ることになるだろう。もちろん残り時間も表示されるのでそれも心配しなくていい。



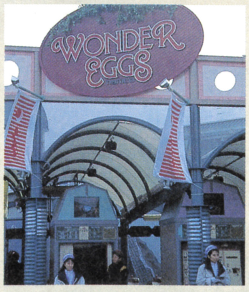
↑左下の数字に注目。HPが表示され、ムダなミスも減少だ

INNER EYES

ついに「ワンダーエッグ」ふ化

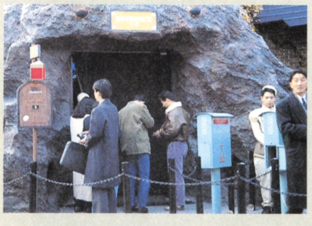
本誌でも以前紹介した「ナムコ・ワンダーエッグ」がついに開園した。場所は東京・世田谷の二子玉川園の跡地「タイムスパーク」内だ。さっそく取材に行ってみた。

雰囲気は一言でいうと、月並みな表現だが閑静な住宅地の中にある「小さな遊園地」といったところ。だが中に入ると各施設はもちろん、バンドの演奏などもあり小さいながらも最近のテーマパークとしての条件を備えているようだ。ぜひ一度足を運んでみてほしい。



↑この入口に入るときにプリペイドカードを買うのだ





↑塔の入口。果たしてカイの救出ができるか

↑『ドルアーガの塔』の上にドラゴンがいる



↑バンドの演奏と道化師。楽しそう



↑これは人気が高い『ギャラクシアン3』だ

maker land

タイトー

電光石火のごとく激しい戦闘が展開する

TATSUJIN



その昔にゲームフリークを熱くさせたハードなシューティングの移植。自機も敵も派手にウェポンをぶっ放し、壮絶な戦闘が繰り広げられる。難しくてこそクリアの感動は大きいが、そんな魅力を十分楽しめる作品がこれ。

Hu
Huカード（4Mbit）
発売日未定
価格未定
シューティング
コンティニュー
90%（3月12日現在）

自機の弾が敵の弾が派手に乱舞する達人向けシューティング

その難易度の高さとウェポンの派手さに魅了させられた熱いシューティングがPCエンジンで復活。乱射される弾の数やボスキャラの装甲の厚さには圧倒される。しかし、マイキャラにはそれを上回る強力なパワーアップが用意されており、迫力では負けてはいない。

全5ステージに亘る過激な戦闘を目で、腕で、全身で堪能したい。

横長画面でも激しい戦闘が展開

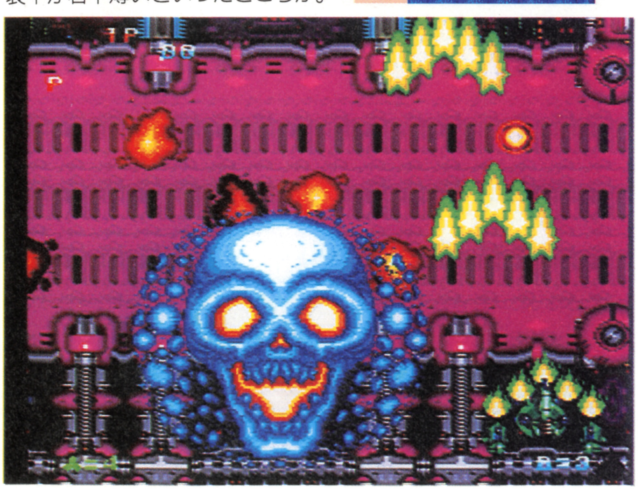
オリジナルは東亜プランの業務用。画面が縦から横へと変わるわけだが、メガドライブ版のようにステータス表示のスペースはとっていない。原作のクオリティをそのままに違和感なく移植している。

微妙な変更点としては、ボスの装甲が若干薄いといったところか。

業務用



その名の通りシューティングの達人向けといえた



横画面になっても迫力そのままに熱い熱い

派手なパワーアップが見もの

ハードな攻撃にはパワフルなウェポンで対処。3種のショットはパワーアップすればどんな敵にも強力だが、使い分けるとベターだ。



この「P」を5つ集めると1段階強くなる

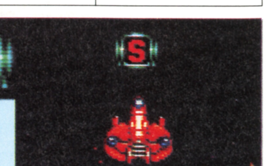
	ノーマル	1段階	2段階
パワーショット 最初から装備している武器。多角的な攻撃ができる。	 最初から装備しており、3発出る	広範囲に攻撃できてかなり使える	どのショットよりも有効かつ最強だ
達人ビーム 貫通力があるが前方にのみ発射。装甲の厚い敵用だ。	 強力だが射撃範囲が狭く使えない	中ボスにもそこそこ使えるけれど…	正面オンリーの攻撃だが貫通性あり
サンダーレーザー ホーミングするレーザー。弾を乱射する敵には…？	 耐久力ある敵を地獄まで追いかける	放射状に弾を撃つ敵を相手に使おう	見た目が派手で強そう。ザコは楽勝

ボンバー



強力なウェポンだ。アイテムで増える。弾消しにも使える

スピード



自分の腕に合ったスピード調整をしよう。速いほうがいい

壮絶な戦闘が展開！ 前半ステージでも地獄のシーンが続出だ！

ステージの最後にボス。その前座として中ボスをラストにザコキャラがうごめくエリアがいくつか用意されている。基本舞台は宇宙空間だが、ボスの陣地などには砲台が立ち並ぶ「島」が現れて派手だ。ただ、戦闘の激しさという観点からするとやはり、ボス、中ボスが地獄だろう。今回は前半2ステージの壮絶な戦闘を紹介しよう。

ステージ1　4種の中ボスが出現!!

駆け出しのステージだからといっても油断は禁物。パワーアップが序盤では大してできないので、ナメてかかるわけにはいかない。用心してくれ。ザコは一撃でアウトだが、4種の中ボスとボスは装甲が強固で苦戦を強いられるはず。特に中ボスはその役職の一般的概念を越えた破格の強さで迫るので注意したい。正に1面から地獄だ。



多数の弾を吐き出す「タイガー」。ピンチにはボンバーを使って回避



最初に現れる中ボス。レーザーと弾で迫りくる



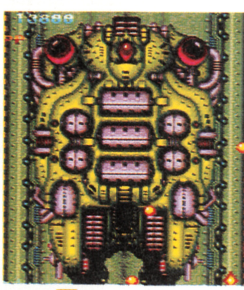
ずんずん迫る「ズン」。つまらなくてゴメン



カバーが開いたときしか倒せない「カプセラン」

ボス　Jタンク

砲台やタンクなどが並ぶ大陸を進むと、ラストにボスが待ちかまえている。初めにそのセミのような肢体を赤裸々に露出して、徐々に後退していく。ランダムに弾を射出する砲口を潰し、最後に顔のような部分を狙い撃ちしよう。



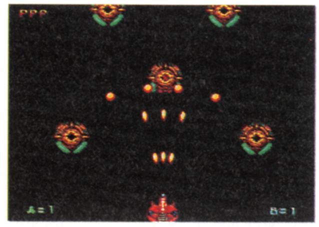
セミみたいでカワイイけど左右の砲台が手強い。ファイト！



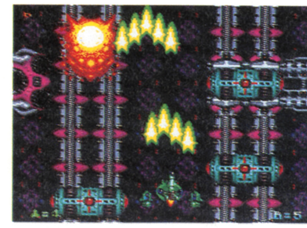
バシバシ撃ちまくって撃破。強者も夢の跡といったところか

ステージ2　コンテナ地帯を行く!!

初めが宇宙空間、続いて真空管地帯、そしてコンテナ地帯という構成。このうち真空管地帯、コンテナ地帯は非常にツライ。真空管は本来ビーラン酸という名で、破壊すると弾を撃ち返してくるトンデモないヤツだ。またコンテナは左右から2機3機と出現してくる。



5機でいじめてくれる。1機ずつ駆除するか、ボンバーで一掃するか



コンテナがあみだくじのように移動する。なかなか装甲が厚くて苦戦



巨大な真空管「ビーラン」は弾に注意



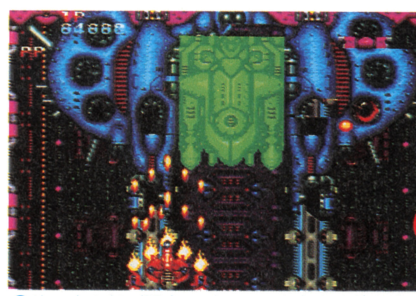
放射状に弾を吐くヤツ。1機ずつ倒せ

ボス　バッドロン

登場の仕方も攻撃も基本的にはステージ1の「Jタンク」と同じ。中心部に口のように開閉する部分があり、開いたときに攻撃すべし。弾消しにもなるボンバーを使おう。



さあ、ボス野郎のお出ましだ。落ち着いていこう！



体の中心部が弱点。ボンバーをうまく使おう



ボンバー多用でダウン。敵ながらあっぱれだったぞ

INNER EYES

AOU'92もホット

今号の96ページで紹介の「AOUショー」に出展された普通のゲームの他にこんなマシンも発見。例えば『YES　NO心理トキメキチャート』がそれ。これは雑誌などに掲載されている心理テストのゲーセン版。2人同時プレイ可。



『YES　NO心理トキメキチャート』

クレーンゲームが人気

ゲームセンターも今やデートに不可欠のトレンディスポットとなった。電灯に群がる虫のように、この人形釣りに吸い寄せられる若者たち。そんな読者の方々にタイトーからもウレシいニューマシン登場のニュースが入った。その名も『ムーンキャッスル』だ。もちろん多人数でワイワイ楽しめるようになっている。

TVなどでおなじみのカワイイキャラクタが人形に。燃えるのだ



データウエスト

今再び具現化した悪夢「ゾウル」に挑む
ライザンバーIII



「CD-ROMのデータウエスト」を目指す同社が満を持して発表する意欲作『ライザンバーIII』。今回は、このゲームのだいご味ともいえるオーバーブーストと、目を見張る演出たっぷりの3面以降を中心に紹介する。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
6800円(税別)
シューティング
コンティニュー

90%(3月17日現在)

シンプルだが強力な武器を使いこなせ!

自機は前作『ライザンバーII』から、多弾頭ホーミングミサイル「雷斬牙(ライザンバー)」システムの追加、バックアップユニットの強化などがなされた。といっても、見た目は最近のシューティングの中にあっては比較的地味な印象を受ける。バリアも、パワーアップもない。しかしこれは自機が敵に太刀打ちできる、必要最低限の装備なのだ。武器を最大限に活用し、あとは緊急加速装置オーバーブーストと自分のテクニックでカバーする…。この限界ギリギリのゲームバランスが、『ライザンバーIII』の魅力なのだ。



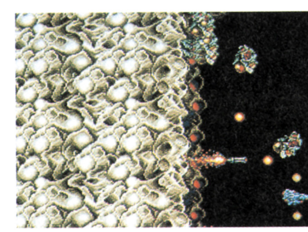
⬆敵がワラワラ出ても、画面の処理速度は落ちないぞ



⬅オーバーブーストを思い通りに使いこなせるかな?

バックアップユニットは装着方向に注意

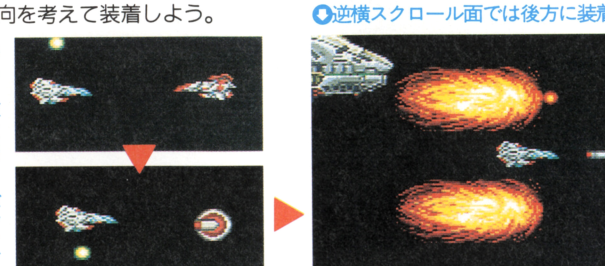
バックアップユニットと呼ばれるオプション兵器は3種類あり、1種類だけ装着できる。装着するときに上下、前方、後方のどの方向に攻撃するか決める。後半のステージでは、縦スクロールや逆横スクロールする面などが出てくるので、その場面で最も効果的な攻撃方向を考えて装着しよう。



⬆こんな面もあるので装着は慎重に

⬇逆横スクロール面では後方に装着

➡ある敵を倒すとバックアップユニットのアイテムが



オーバーブースト+雷斬牙で形成逆転!

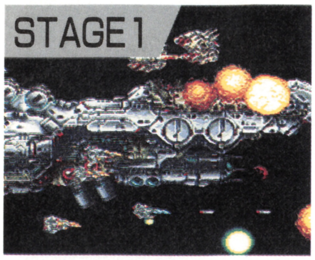
瞬間的に通常速度の約4倍のスピードが出る緊急加速装置オーバーブースト。ただ逃げるだけではなく、雷斬牙と組み合わせて強力な武器になるのだ。



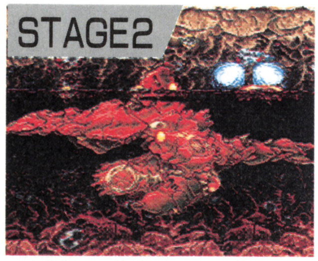
⬆回避はあわてないで正確に ⬆オーバーブースト全開! ⬆回避しながら雷斬牙を放つ ⬆敵めがけて雷斬牙が飛ぶ ⬆見事命中! ひき続き攻撃

戦略的な戦い方が求められるステージ3以降を紹介

このゲームは、CD-ROMのシューティングに有りがちなボスとの対決前のCD読み込みがないのが特徴。また各ステージに凝った演出があり、それぞれに戦略を立てて臨むことが要求される。



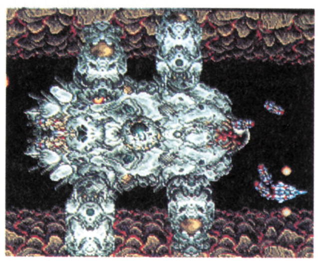
ステージ１では母艦ドライアッドを援護。１.5画面分もの大きさだ



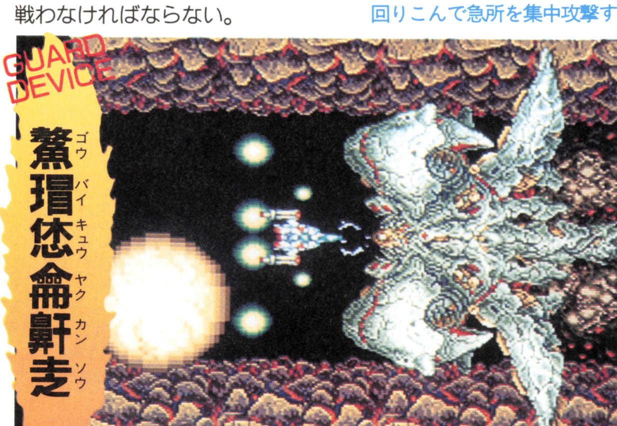
ステージ２は粘液湖での戦い。この中では自機の動きが鈍ってしまう

STAGE3 悠龠鼾乏(キュウ・ヤク・カン・ソウ)

ステージ3は上から見下ろす形の横スクロールとなる。ステージが始まるとすぐに、浸食した地面が裂けて崖となり４本足のガードデバイスが現れる。このステージを通してこいつと戦うことになる。またステージの終りにもう１体のガードデバイスが待ち受けているので、計2体のガードデバイスと戦わなければならない。



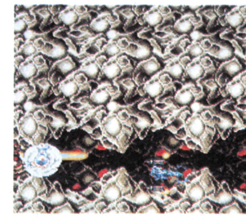
足には当たり判定がない。後ろに回りこんで急所を集中攻撃するのだ



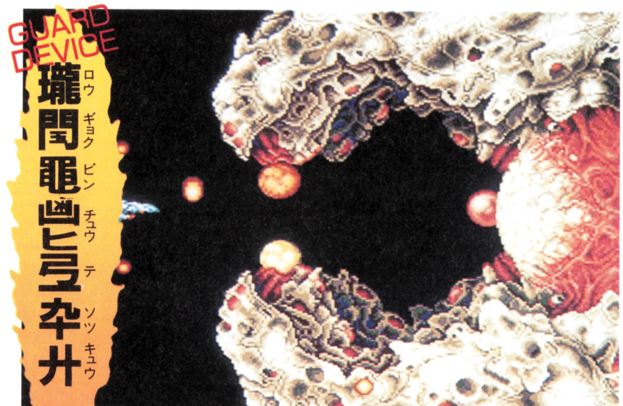
相変わらずすごい名前のボス。ステージ中に出てくるヤツはオスで、こいつはメス

STAGE4 石化窟

ステージ3の岩場に根をはりめぐらせ、石化した巨大植物の中を進むステージ。いたる所に敵が喰い荒らした穴があり、自機はこの移動範囲のせまい穴の中を進まなくてはならない。このステージは上、斜め方向にもスクロールする。



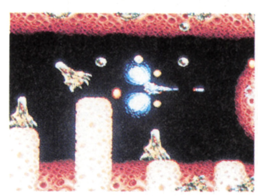
こんなせまい道を進んでいく。後ろからは敵が



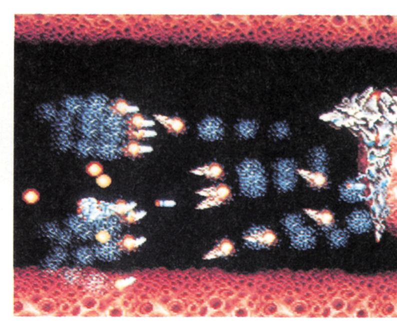
白い脂肪層の前の赤いコアが弱点だが、自機の武器ではまったく歯がたたない。どうする？

STAGE5 腐食内腫

ステージ5はステージ4のガードデバイスの体内を進んでゆく。前方から巨大な肉腫が迫り、自機が後ずさりする形で逆横スクロールが始まる。また、バックアップユニットのアイテムに化けている敵や、雷斬牙を撃ち返す敵も現れる。このあたりのステージになると、ガードデバイスのところまでたどりつくだけでも困難だ。



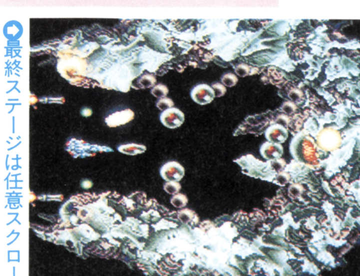
右に少しだけ見えるのが破壊不能の肉腫。戻るしかない



なんと雷斬牙を撃ち返す／その名も「雷斬破」だッ／

STAGE6 ゾウル

このステージは今までの強制スクロールではなく、自機の移動によって画面が任意にスクロールする。ガードデバイスとの戦闘のみのステージで、約４画面分もの大きさのガードデバイスと一騎討ちをするのだ。対するはゾウル・アルティメイト・デバイス。『ライザンバー』シリーズ宿命の敵なのだ。



最終ステージは任意スクロール。全力を尽くして戦うのだ

INNER EYES

データウエストにズバリ聞く／

データウエスト独自のフルアニメーションシステム「DAPS」を使ったアドベンチャーゲームが、夏ごろMEGA-CDで発売される。「どうしてスーパーCD-ROM²じゃなくてMEGA-CDなの？」ということで、広報担当の斉藤さんに聞いてみた。「簡単に言えばハードのスペックの違いで、MEGA-CDのほうがスムーズに開発が進んだのです。PCエンジン用のアドベンチャーの開発も並行して進んでますよ」とのこと。がんばってください／

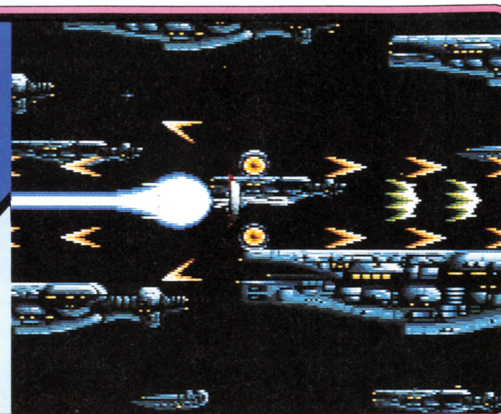
ライトスタッフ

未知の惑星での人類の未来をかけた戦い

テラフォーミング

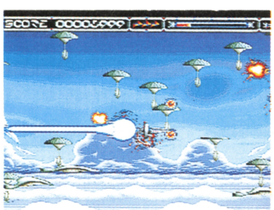
映画『ブレードランナー』『エイリアン2』などの美術デザインで世界的に有名なシド・ミードが手掛けたグラフィックデザイン。今回は彼がデザインした敵キャラクタと、特徴的なゲームシステムを紹介する。

CD	CD-ROM² スーパーCD-ROM²両対応
	5月1日発売予定
	6800円(税別)
	シューティング
	コンティニュー
	100%(3月16日現在)

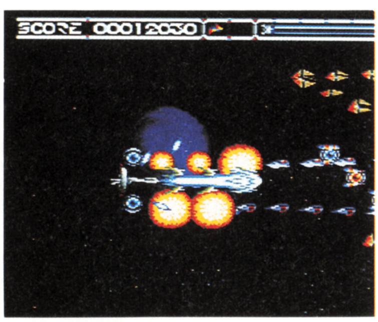


シューティング初心者から上級者まで、そう快感を味わう

『テラフォーミング』は、パワーアップしてガンガン進んでいくタイプの、そう快感重視シューティングだ。メインショットのほかにいわゆるため撃ちの波動砲と、パワーアップする強力なオプションが3種類ある。また自機のスピードを変えるときに出るバックファイアも武器として使える。対する敵キャラクタは集団で次々に現れるので、破壊しまくるそう快感を味わうことができるのだ。



⬆応用のきくバックファイア



➡エネルギーをためて波動砲を発射。破壊力もバツグンなのだ

難易度レベルは4段階

難易度レベルは4段階に分けられている。NORMALが一番簡単で以下HARD、METAL、SLASHの順に難しくなる。具体的には難しいレベルほど敵がカタくなったり、敵の放つ弾のスピードが速くなったりするのだ。自分の腕にあわせて挑戦しよう。



⬆ガンガン進みたい人向けだね



⬆敵がオニのようにカタいぞ!

パワーアップ、ダウンする兵器

メインショットとオプションは、それぞれアイテムを取ることによって、最高4段階にパワーアップする。メインショットと自機のライフは連動しており、ダメージを受けるとメインショットもパワーダウンし、最低状態でダメージを受けると1機ミスとなる。だから、最高状態のときには3回までダメージに耐えられることになる。

メインショット

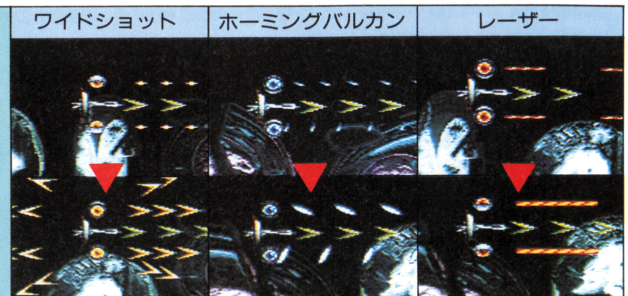


パワーアップで攻撃範囲が広がり破壊力大だ



⬅メインショットがパワーアップするほど耐久力も上がるので、戦いが楽になる

オプション



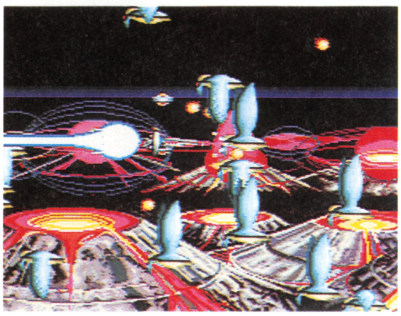
ワイドショット	ホーミングバルカン	レーザー
パワーアップすると広範囲の敵を攻撃できる	自動的に敵を追尾するので、攻撃しやすい	攻撃範囲はせまいが、敵を貫通し破壊力は大

敵キャラクタはメカニカルな構造を持った生物

未知の惑星を舞台としたこのゲームでは、奇妙な生物たちが敵として登場する。彼らは1つの精神ネットワークで結ばれ、新しい知的生命体（プレイヤーのこと）の侵入に対しては自己防衛本能が働き、明らかに敵意を表して攻撃してくるのだ。シド・ミードによってデザインされた彼らは、メカニカルな内部構造を持ち、生物的な動きをする。それらすべてが斬新なデザインというわけではないが、『テラフォーミング』の世界観にもとづいて統一されている。



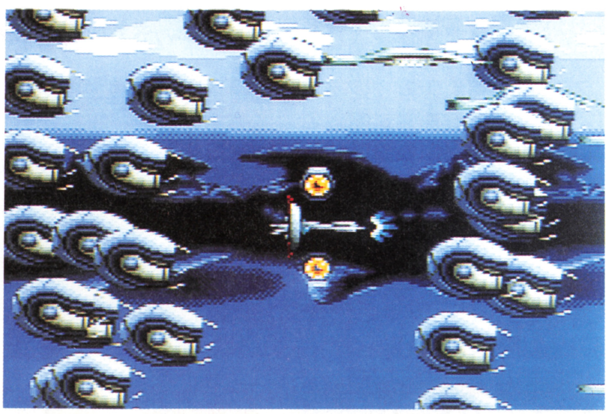
⇧ほとんどが群れで攻撃してくる



⇦なんか渡り鳥の群れみたい

⇩コウモリ型の敵。火山の噴火で画面がフラッシュしてる

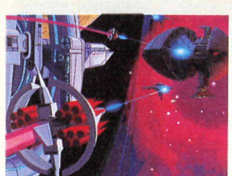




⇨ステージ一の惑星上空。尋常ではない敵の数は、このゲームの特徴とも言えるだろう

INNER EYES

『テラフォーミング』コミック化



⇦シド・ミードによるイメージデザイン

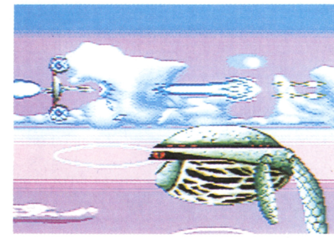
ライトスタッフでは『テラフォーミング』のメディアミックスの一環として、コミック化を予定している。ストーリーは基本的にはゲームと同じで、はるか未来の未知の惑星が舞台となるようだ。まだ執筆するマンガ家の名前は発表されていないが、本格的なＳＦ劇画を描ける人を起用するらしい。読者の年齢層が比較的高い、青年コミック誌での短期連載が予定されている。ライトスタッフ広報の小川さんによれば、コミック化によってそれを原作とした映像媒体への発展も考えられるとのこと。

先月お伝えしたライトスタッフプロデュースのテーマパークを含めて、ますます広がる『テラフォーミング』の世界に期待しよう。

STAGE1 BOSS Floating Eye

フローティング アイ

巨大な眼球自体が頭部になっている生物で、後部のひれによって空中での推力を得ている。眼（？）から光線を放って攻撃してくるほか、その形状に似合わず移動は高速で、体当たりを多用してくる。弱点は眼と上部の脳。先に眼を破壊してからでないと、脳にダメージを与えることはできない。

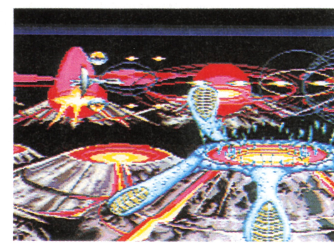


⇧ＮＯＲＭＡＬではさほど強くない敵だが、ＳＬＡＳＨではかなりの強敵だ

STAGE2 BOSS Star Volcano

スター ボルケイノ

火山の火口を身体の中心に置いて、火山全体を覆って一体化するように生息している。数本の長い触手が火口からすそ野にむかって放射状にのび、そこからエネルギーを放出して攻撃してくる。火山のエネルギーを吸収しているので、その破壊力は強力だ。触手の先端と火口の部分が弱点となっている。



⇧触手から撃ち出されるエネルギー弾はスピードが速くて避けるのが難しい

STAGE3 BOSS Mad Rockyhill

マッド ロッキーヒル

全身を確認できない、謎の生物。岩山のように巨大な身体を揺さぶりながら、激しく地上を動き回る。直接的な攻撃はしてこないが、移動の際に地面から大量の岩石を巻き上げ、空中にまき散らす。中心の3つの眼が弱点だが、移動の際は地下に隠れて攻撃できないので、止まったときに狙うしかない。



⇧全身を見ることができなくて残念。まき散らす岩石を避けて眼を狙うのだ

STAGE4 BOSS Leafy Widewing

リーフィー ワイドウイング

殺伐とした樹海に生息するボス。名前の「Leafy」とは「葉の茂った」という意味。その名の通り、まるで葉が寄り集まってできたような生物だ。その大きな翼ではばたきながら、自機に接近し、拡散するエネルギー弾を放ってくる。身体の一部で波動砲を跳ね返してくることもあり、頭部が唯一の弱点だ。

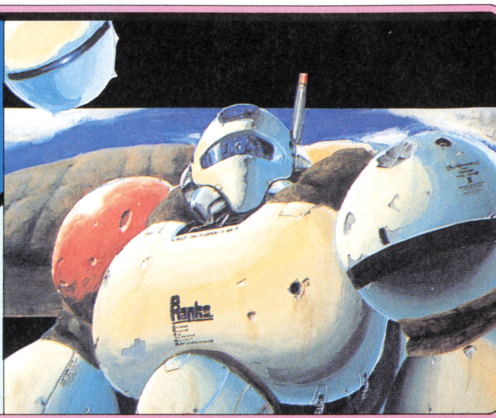


⇧動きはゆっくりだが、拡散するエネルギー弾には注意。離れて攻撃しよう

ブレイン・グレイ

強大な敵を相手に白き巨体が立ち向かう！

ジェノサイド



主人公が女の子の軟派なアクションゲームに飽きた人におすすめなのが、この『ジェノサイド』。今号は、自機トレーサーの攻撃方法や、男のロマンを感じるこのゲームの魅力を徹底紹介していこう。

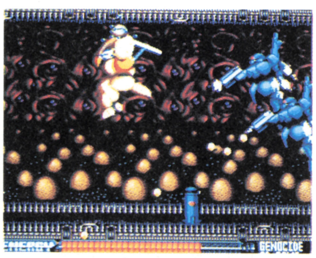
CD	スーパーCD-ROM²専用
	6月26日発売予定
	6800円(税別)
	アクション
	コンティニュー
	85%(3月16日現在)

2つのモードでドラマチックに展開するサムライアクション！

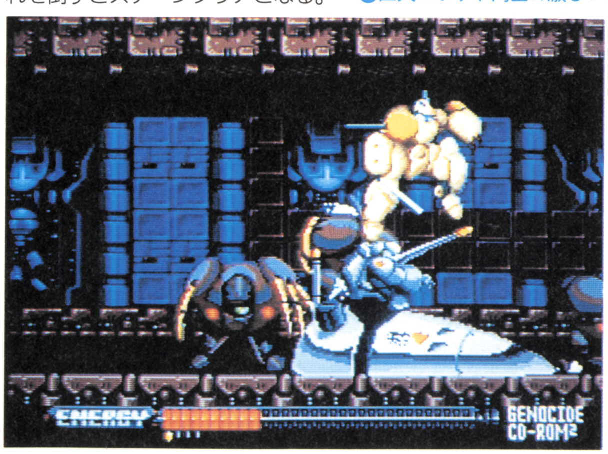
この『ジェノサイド』は、パソコンからの移植作。トレーサーと呼ばれる巨大なロボットを操り、プラズマサーベルを片手に敵を斬りまくって倒していくアクションゲームだ。ゲームは、激しい戦いが繰り広げられるバトルモードと、練り込まれたストーリーが次々と展開していくビジュアルモードの2つから構成されている。

バトルモード　ひたすら敵を斬りまくれ

このゲームのメインと呼ぶべきバトルモード。1つのステージがゲートによって3つに区切られていて、決められた数の敵を破壊していくと、ゲートが破壊できるようになって先に進めるようになる。そしてステージの最後には巨大なボスキャラが待ち受けていて、それを倒すとステージクリアとなる。



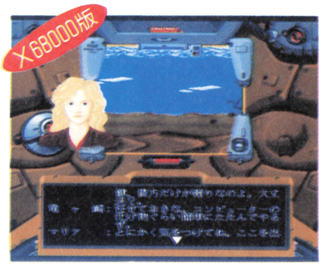
巨大ロボット同士の激しい戦い



動きの素早い敵に対してはジャンプを駆使して、戦いやすい場所を見つけることが勝利への道だ！

ビジュアルモード　ストーリーが次々と展開

ステージの始まりや、ボスを倒すとビジュアルモードになる。これは、トレーサーのコックピットの内部の画面になり、主にトレーサーに積まれたコンピュータや、登場するキャラとの会話が中心となるモードである。ここでは、主人公の目的や運命がドラマチックに次々と展開していく。



コックピット内部で話が展開する

GENOCIDE ～OPENING STORY～

2121年、人類の苦悩は頂点に達していた。太陽系の星を何度破壊してもあまるほどの飾りだけの爆発物の数、増え続ける人口、国際的テロ活動、国家間での極端な貧富の差等が、ある計画を実現させた。その計画とは「MESIA」と呼ばれる1つのコンピュータによって、すべての国家を統括しようというものである。だが、人類の救世主たるメシアシステムは、徐々にではあるが人類に対して暴挙を起こし始めた。そのため、メシアシステムの極秘破壊を主たる目的とする有人のバトルマシーントレーサーが開発された。このトレーサーは、敵の動力源であるバイオニックスを主燃料とし、ニューロコンピュータ「ランディー」を積み、その搭乗員には「竜ケ崎健」が選ばれたのであった。

そして西暦2230年…。人類のおごりが肥大した最強の敵「MESIA」とのファイナルバトルが、今始まろうとしている！



これはパソコン版のオープニング。トレーサーのアップした姿だ

力と力の激突! シンプルな攻撃方法で強敵を破壊しろ!!

『ジェノサイド』にはパワーアップアイテムが一切ない。また、攻撃方法も剣で斬るか、途中で手に入れることのできるBETTYと呼ばれるオプション兵器の2つ以外にはないというシンプルなものだ。だが、そのシンプルさゆえ1つ1つのテクニックがゲームに直接反映されていくのだ。ここでは、自機トレーサーの武器やテクニックを中心に紹介していく。攻撃を組み合わせ、敵に対して臨機応変に対応しよう。

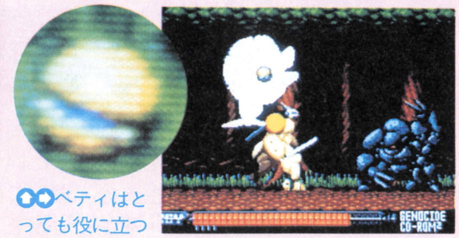


バトルマシーン トレーサー



サブウェポン　BETTY(ベティ)

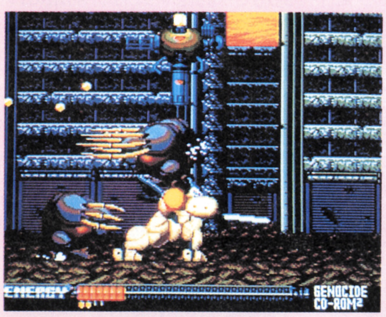
ある面からサブウェポンとして、通称「ベティ」がトレーサーの頭上を周り、敵からの攻撃に対してプロテクターとして働くようになる。また、敵にぶつけて攻撃する「ベティショット」もできるのだ。



⇧⇧ベティはとっても役に立つ

メインウェポン　プラズマサーベル

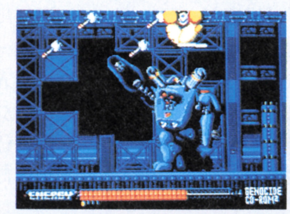
トレーサーの3本指でつかみ、敵の耐久力がなくなるまで斬って倒すという武器。プラズマサーベルの攻撃には上段、中段、下段からの3種類があるので、その場に応じて使い分けよう。またジャンプ中、サーベルを振ったままにしておくと連続して敵にダメージを与えられる。



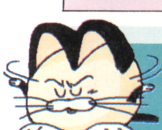
⇦廃墟と化した街の中を、白きサムライ、トレーサーが駆け抜ける!

側　転

方向キーの上とジャンプボタンを押すことによって、敵の背後に回ることのできる側転というテクニックもある。これは基本技なので、完全にマスターしないとクリアは難しくなるはず。



⇧側転で敵の背後に回り込め!

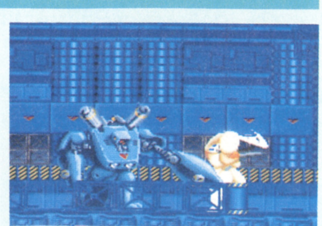


パソコンでは続編も登場! 『ジェノサイド』から『ジェノサイド2』へ

原作であるパソコン版は、SHARPのX68000専用に開発されたもの。そのX68000では、91年12月に続編が発売されユーザーから好評を得ている。この発売元ズームは、マスコットキャラの「NECO」を始めとして、X68000ユーザーには熱狂的ファンの多いソフトハウスだ。ここでは、さらなる『ジェノサイド』の世界を紹介していこう。

GENOCIDE

ゲーム好きの仲間と面白いことがしたいという情熱だけで、1年半の期間を注ぎズームのデビュー作『ジェノサイド』が完成した。高い難易度でプレイヤーを苦しめたが、リアルなキャラ、シンプルな内容、ノリの良い音楽などで好評を得ている。そして今、ブレイン・グレイの手によってPCエンジン版で復活した!



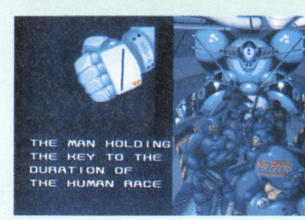
⇧PCMを使った効果音もスゴイ

GENOCIDE2 MASTER OF THE DARK COMMUNION

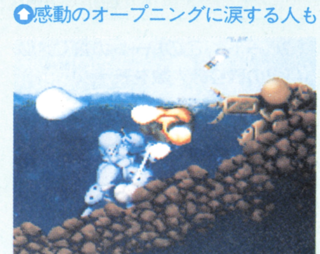
昨年12月、『ジェノサイド』の続編として『2』が発売された。『1』に比べると、グラフィックやサウンド、そしてゲーム性が格段にパワーアップした内容になり、その完成度の高さには、編集部内でもX68000と『ジェノサイド2』を買った人もいるくらいのほどである。

この『2』は、『ジェノサイド』のストーリーから50年後のもの。主人公は同じく竜ケ崎健。なぜ、50年後の話であるのに、50年前と同じ人物が同じ姿で登場するのかは、『ジェノサイド』をクリアしたときにわかることであろう…。

ブレイン・グレイでは、PCエンジン版の『2』の開発予定は今のところないというが、要望次第ではありうるかもしれないとのこと。



⇧感動のオープニングに涙する人も



⇧アーケードゲームにも劣らないほどのデキの『ジェノサイド2』

※画面は開発中のものです。

maker land

マイクロワールド

アクション要素漂うパズルゲームの登場

ビルダーランド



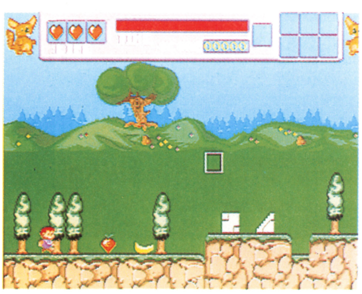
アメリカのパソコン、アミガからの移植作。大悪党に連れ去られた愛妻を助け出すという大義名分のもとに旅に出た主人公。道中に待ち受ける障害物やモンスターをかわし彼をステージ最後まで連れていこう。頭脳で勝負だ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	4月1日発売予定
	6800円(税別)
	パズル
	コンティニュー・パスワード
	100%(3月11日現在)

メルバ君をひたすら歩き続かせることが大・原・則

『ビルダーランド』は、リアルタイム制を基本にしたパズルゲームだ。このゲームの目的は、主人公・メルバ君の奥さんを大悪党クラッチスから救い出すこと。海辺に落ちていた1枚の地図を片手にクラッチスの隠れ家を目指すメルバ君。無事に奥さんを連れ戻せるかはプレイヤーの腕しだい。

ステージは、森・沼・英知への道など6つからなりそれぞれのステージにはボスが待ち受けている。

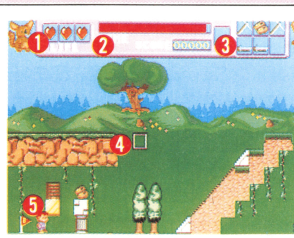


⬆愛に燃えるメルバ君の旅が始まる



⬆海辺で手に入れた1枚の地図。これを頼りにメルバ君は歩き続ける

画面説明



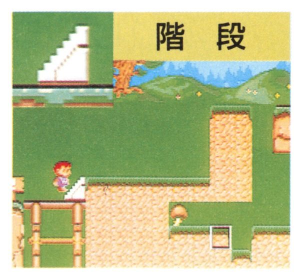
①ハート　このハートの数でメルバ君の残りの人数を表示
②ボーナスタイム・スコア　プレイヤーの得点やゲームの残り時間を表示。残り時間が少なくなると点滅して知らせてくれる
③アイテム　現在持っているアイテムを表示
④カーソル　このカーソルを動かしてエレメントに合わせる
⑤メルバ君　このゲームの主人公とってもとっても愛妻家なのだ

素早くかつ正確なエレメント操作を!!

このパズルゲームを進めるうえで重要なのがエレメント（画面上に配置されるブロックや階段)。このエレメントを上手に使ってひたすら歩き続けるメルバ君のために道を作ってあげなくてはならない。道さえあればメルバ君はどんどん進んでいけるのだが、前進のみのメルバ君なので、一度前へ進むと後戻りはできないので要注意。メルバ君が立ち止まって動けなくなるともう終わり。自滅するしかない。慣れないうちはメルバ君の動きを止めて頭をひねろう。



⬆穴埋めや敵からの防御に



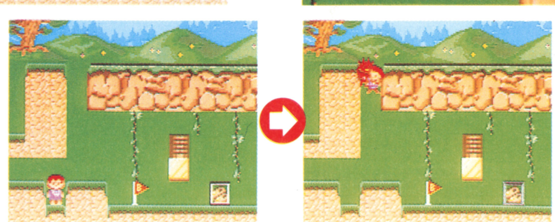
⬆段差のある丘用に使おう



⬆これで高い障害物も余裕だ



⬆上に乗ると横に移動する



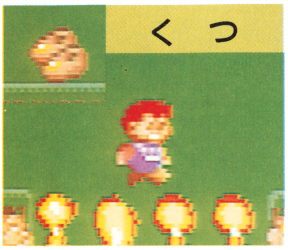
⬆穴に落ちたメルバ君。もう身動きできない

⬆時間切れになると天空へ舞い上がるメルバ君

先へ進むには必要不可欠なアイテムも

メルバ君の行く手にはさまざまなアイテムが落ちていて、その上を通ると自動的にストックされるようになっている。ストックされたアイテムは画面の右上に表示され、カーソル操作でいつでも使うことができる。

アイテムは、敵キャラからメルバ君の身を守ってくれる防御性の高いものやメルバ君のほうから攻撃を仕掛けることができる武器などさまざま。いずれもメルバ君にとってはなくてはならないもの。大悪党クラッチスの隠れ家を探しあてるまでの道のりは長いが、ありがたアイテムで万事OK。



地雷や火の上も歩けるよ

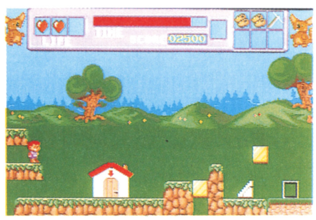


土壁を掘って前進できる

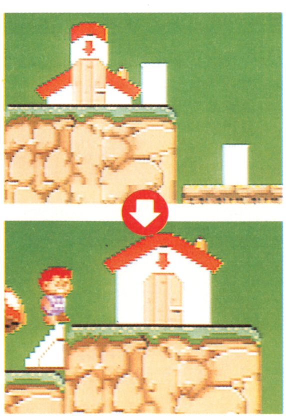
各ステージにはボスが待ちうけている

6つのステージにはそれぞれ中ボスが3体、大ボスが1体いてメルバ君の好むと好まざるを問わず戦いを迫られる。ボスとの戦いは家に入ることで始まるが、家は最初からコース上に建っている場合と、パーツを組み合わせ建てなければならないものの2種類ある。

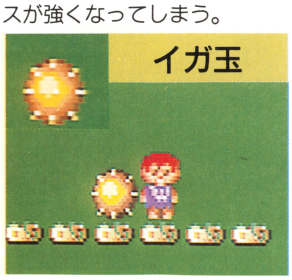
中ボスは、白い家の中にいてメルバ君が来るのを待ちかまえているのだ。ここで中ボスに会わないとステージの最後に登場する大ボスが強くなってしまう。



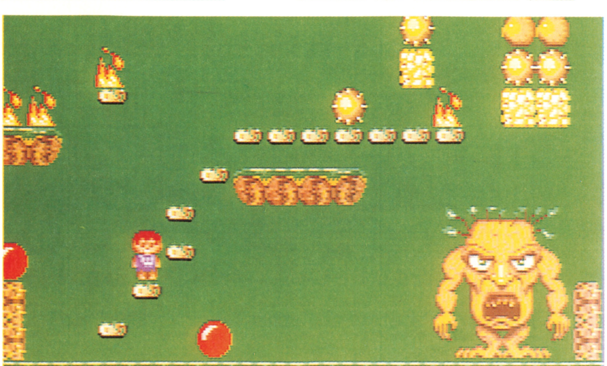
中ボスと戦うため白い家へ直行だ



ボスと戦うためカーソルで家を組み立てる



ボスの頭に落としちゃえ



メルバ君が中ボスと対決。赤々と燃える火を集めイガ玉を押してボスを倒そう

ベイビー・ジョー

CD スーパーCD-ROM²専用

8月上旬発売予定
価格未定
アクション
コンティニュー・パスワード

70%（3月11日現在）

迷子の迷子のベイビー・ジョー

『ベイビー・ジョー』は、少し変わった赤ちゃんが繰り広げるアクションゲーム。家から遠く離れた田舎で迷子になってしまったベイビー・ジョー。ママの待つ我が家に帰ることが目的だ。

彼は冒険の途中で多くのキャラクタに出会うのだが、そのほとんどは狂暴。武器を使って帰り道を切り開かなくてはいけない。ときには頭を働かせて知り合いから重要なヒントを聞き出してみては。



ベビー・ボトルを飲みパワー全快



雲の上で奮闘するベビー・ジョー

スライムワールド

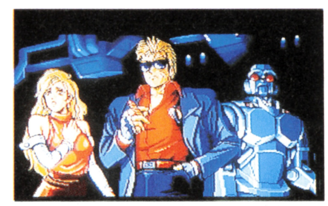
CD スーパーCD-ROM²専用

8月下旬発売予定
価格未定
アクション
コンティニュー・パスワード
マルチタップ対応（最大2人）

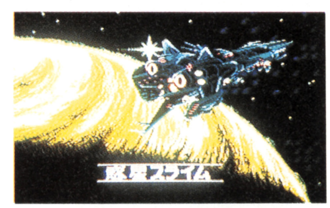
30%（3月11日現在）

なんと、惑星がスライム化!!

すべてのものをスライム化してしまう惑星スライム。この惑星に侵入した探検家が襲いかかるスライムをかわしつつ出口を探すのが目的のアクションゲームだ。惑星スライムの内部から滴る緑色の水滴や緑色の生物に触れ続けると、主人公の体はじょじょに緑色になりスライム化してしまう。それを避けるため水たまりで身体を洗い流してアドベンチャーしよう。



はたして目的は達成されるのか

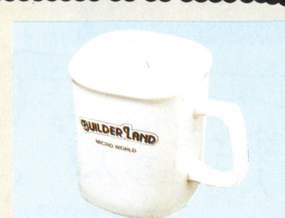


ここは内部までスライムだらけ

INNER EYES

プレゼントがもらえちゃう

『ビルダーランド』の発売を記念してマイクロワールドから読者のみんなに嬉しいプレゼント。『BUILDER LAND』のロゴ入りマグカップをもらっちゃおうってわけ。たったの10個しかない限定もの。要領はP.81を参照。



ゲームの合間にお茶しよう

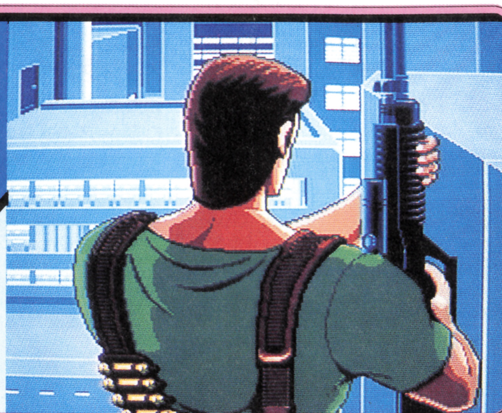


ロゴ入りマグカップ。シブイネ

アイ・ジー・エス

危険を請け負う7人組の必殺仕事人登場！

ブランダーズ

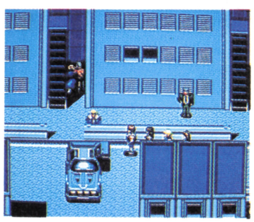


お姫様や魔物が出てくるファンタジーにはちょっと飽きたという人におすすめしたい、"サイバーパンクSF"のテイストを盛り込んだRPG『ブランダーズ』。今回は7人の主人公と戦闘シーンを中心に紹介していく。

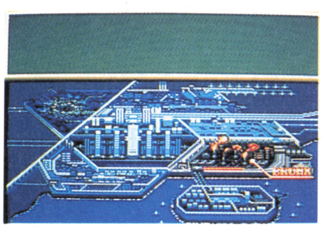
CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	ロールプレイング
	バックアップメモリ
	40%（3月17日現在）

サイバーパンク調の味つけをした近未来感覚RPG！

いわゆる"サイバーパンク"と呼ばれる、映画『ブレードランナー』や『ロボコップ』で描かれたバイオレンスはびこるハイテク近未来社会の世界を基調にして作られたRPG。7人いる危険請負人「ブランダーズ」チームの主人公たちが、いくつか仕事の依頼を受け、それを次々に解決していくという形で物語は進展していく。



←フィールド見下ろし型タイプとは親しみやすい



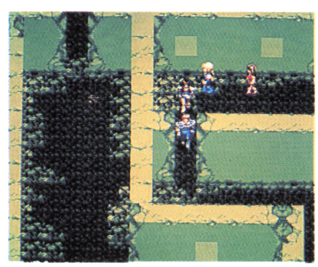
←精密に描かれている未来世界のハイテク都市！

↓店や部屋の中などではこの画面になる。アドベンチャーゲームみたい



随所に見られる現実面を意識した設定

たとえば通常のRPGでは、カギの閉まっている部屋にはカギのアイテムを持ってないと入ることができなかったりする。ところがこのゲームでは、カギはなくともドアを壊せば中に入ることができるのだ。要するに、アイテムがないために前に進めないということはない。こうした現実性を意識した設定が随所に見受けられる。



↑これはダンジョンではない。実は放置されたままの廃屋ビルの中だよ



↑ドアだけでなく、街の中にある壁も必要とあらば壊すことができる！

危険をおそれぬ7人の仕事人！

主人公となる7人は、「ブランダーズ」という、どんな危険な依頼でも請け負う"危険請負人"を商売としている。ゲームでは4人パーティ制になるので、依頼された仕事の内容に合わせてキャラクタを選んでいこう。

リーダー



→ひげが渋くて2枚目顔のリーダー

「ブランダーズ」のチームリーダーをつとめる無口な男。冷静沈着で行動力があり、他のメンバーをフォローする。いつも武装している彼は、戦闘時には主に銃を使用する。

マイト



→さわやかなイメージの青年マイト

長身で、肉弾戦をもっとも得意とする。どんな危険にも臆せず立ち向かっていくタイプの人間。しかし情にもろくだまされやすいというウィークポイントも持っている。

キッド



→金髪がかっこいい青年キッド♡

小柄な肉体をいかした素早い動きを特技とし、戦闘時にはよく先制攻撃をしかける。しかし短気で単純な性格のため、重要な交渉や話し合いなどには不向き。

主人公7人7様の個性あふれるバトルが展開！

このゲームの主人公たちは通常、それぞれ自分の得意な武器を装備している。そのため戦闘シーンでは、キャラクタごとにまったく違う武器を使い、個性的な戦闘(／)を繰り広げてくれるのだ。またこの通常攻撃のほかに、特殊技という攻撃方法も各キャラごとに設定されている。



いくつかある攻撃パターンの１つ

個性がひかるコミカルな特殊技！

特殊技は、キャラクタの各個性に合わせて用意されている。その中には味方を「かばう」などの実に献身的な（？）技や、「うそ泣き」、その場で敵を「分解」するなどのコミカルタッチな変わった技まで実にバラエティ豊富だ。また特殊技は、１人につき１つだけではなく、ゲーム進行中にその種類を増やしていくことができる。



「うそ泣き」を使うブレイン。泣いている間は敵の攻撃を受けないぞ



機敏な動作を得意とするキッドの得意技。ただ逃げてるだけかも…？

技アリ！



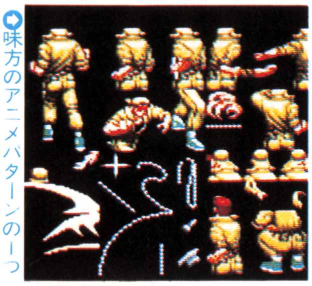
味方を守る技の１つ。仲間の代わりに自分がダメージを受けることに



まるでディスコにいるお姉様がたのように踊るファンシー。うーん…

敵味方合わせて200種類のアニメーション！

このゲームでは、戦闘シーンだけで敵味方合わせて200種類(を越える予定）のアニメーションが用意される。攻撃シーンでアニメーションするのはもちろんのことだが、待機中の敵も体をユサユサと揺らしていたり、リアル感たっぷりに動いてくれる。


味方のアニメパターンの一つ


まだまだたくさん用意される

敵キャラだってアニメするぞ！

攻撃！


敵の攻撃シーンを連続写真で。動きがなめらかだね

待機中


待機中も動く！

『サイバーパンク』って何？

SF評論家：小林順平

サイバーパンクってのは、要するにだな、ウィリアム・ギブスンって作家がいてだな、この男が80年代後期に『ニューロマンサー』って題のSF小説を発表したのよ。そしたら、この独特の猥褻(わいせつ)なSF世界の中に電脳空間（サイバースペース）や迷光紡錘体（ストレイライト・スピンドル）やらハイテク造語を駆使しまくったギブスンの文体がえらく話題になってな、従来までのSF小説と区別されて「サイバーパンク小説」ってな呼称が付けられたわけだ。これが起源。世界観の定義は特にないが、具体的なビジュアルイメージとしては映画『ブレードランナー』の情景がいちばん近いかと思う。



『ニューロマンサー』（黒丸 尚訳／ハヤカワ文庫／税込640円）

ドック


オールバックの髪がイカすドック

「ブランダーズ」のメカニック担当。遊び人風なのだが、修理から鍵外しまで何でもこなしてしまう。話し上手で、特に女の子相手なら右に並ぶ者はいないほど。

スレンダー


長いストレートの髪が魅力的だね

針を武器として使いこなす勝ち気な性格の女の子。攻撃から治療までこなすことができる。また愛想が良く、結構おしゃべりなところもあったりと女の子らしい面もある。

ファンシー


ミニスカートが素敵なファンシー

バイク運転のエキスパートで、プロ顔負けの実力を持つ。武器ではバズーカを使いこなす腕っぷしの強い女の子。芯が強く根っからの明るい性格をしている。

ブレイン


知的な美女にはメガネが似合うね

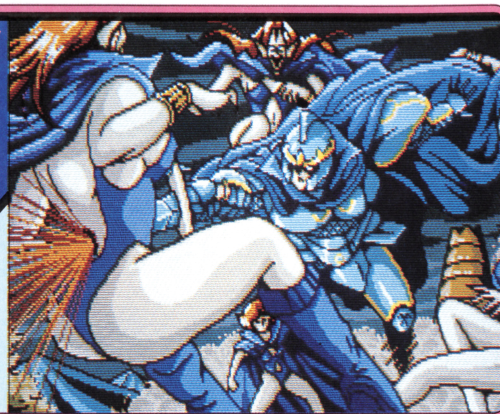
「ブランダーズ」のメンバーのスケジュール調整およびリーダー補佐の仕事を担当。体力もスピードも無く戦闘には不向きだが、頭脳労働で活躍してくれる。

※画面はすべて開発中のものです。

NECアベニュー

伝説の魔女"メサーニャ"を倒すのだ！

ドラゴンナイトII



パソコン版からの移植にあたって、より高いゲーム性が追求されたPCエンジン版『ドラゴンナイトII』。今回はその特徴と合わせて、気になる美少女救出法をストーリーの流れに沿って紹介していこう。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
50%（3月19日現在）

"より遊べる"をコンセプトに改良されたPCエンジン版

美少女を、ただ見せるだけがウリの美少女ソフトが多いなか、パソコン版『ドラゴンナイトII』は美少女のグラフィックに負けないゲームの質の高さでも注目された。美少女ソフトを馬鹿にしちゃいけない!! そんな開発者の意気込みがうかがえるソフトだった。

今回のPCエンジン版は"より遊べる"をコンセプトに、さらにオートマップ機能の追加や表示画面の改良、フェニックスの街の移動場所の拡充、アイテムの充実、武器と防具の売買・受け渡しコマンドの追加など、ゲーム自体にさまざまな工夫がなされている。

表示画面は大きく見やすく!

パソコン版の3Dダンジョン表示部分は、かなり小さめで見にくかったが、このPCエンジン版は改良されて大きく表示されている。また、パソコン版の戦闘シーンでは3Dダンジョンの表示部分のみが切り替わり、小さく美少女モンスターが表示されるだけのものであった。そのため、画面に動きが少なく、戦闘もやや単調で、少々迫力に欠ける感があった。今回は戦闘に入ると画面全体が切り替わって、美少女モンスターがアップで迫ってくる。



⬆3Dダンジョンが見やすくなったぞ！

パソコン版



⬆戦闘シーンの美少女モンスターは3Dダンジョンと同じく小さかった

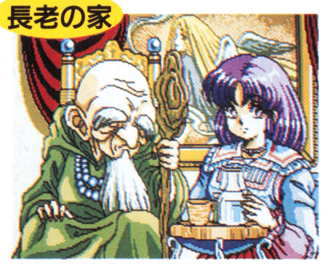


⬆戦闘に入ると画面全体が切り替わる。美少女モンスターが大きい！

フェニックスの街の風景も多彩に

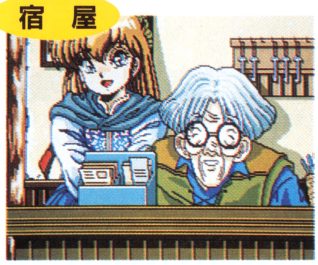
パソコン版では、フェニックスの街で移動できる場所は、セーブのできる中央広場、塔の入口、墓場、魔法使いの家、長老の家、宿屋、酒場薬屋、武器・防具屋、と8カ所しかなかったが、今回の移植では、＋αされる予定だ。しかし残念ながら＋αの画面は開発中とのことで今回はお見せできない。

長老の家



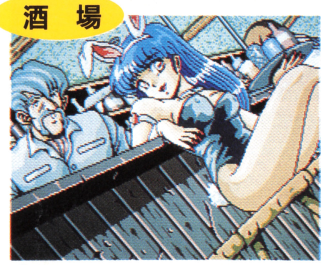
⬆長老と、結婚を控えた孫娘マリー

宿屋



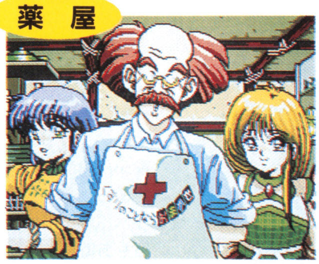
⬆おやじさんと、娘のリカちゃん♡

酒場



⬆おやじさんと、かわいいバニー！

薬屋



⬆変な頭のおやじさんとイブとララ

武器・防具屋



⬆ハゲ頭のおやじさんとメイとマミ

魔女の塔のモンスター化した美少女を救い出せ！

主人公ヤマトタケルはフェニックスの街の長老の頼みで、魔女一族の生き残りメサーニャを退治するために魔女の塔へと潜入する。塔には、モンスターと化した街の美少女たちがいる。この美少女たちの呪いを解き、人間にもどしてあげるのが先決。ところが、長老に〝呪いは塔の中にばらまかれている経典によって解ける〟と教わったまではいいが、塔の入口には鍵がかかっていて入れないのだ。

塔に入るには鍵が必要

長老の話では、鍵は、前の長老と一緒に埋葬したとのこと。ばかぁ〜／　なんでそんな大事なものを埋めちまうんだぁ／　と思ってもぐっとがまん。墓場にいこう。ここにも美少女モンスターが〃



➡墓場の入り口。階段を降り地下へ…



➡300年前の争いに関係している謎の像

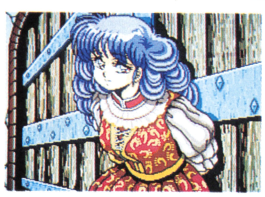


➡謎のジュゼッペじいさん

経典を探し出せ／

鍵を見つけたら、いよいよ塔に潜入だ。やはりここの美少女モンスターは墓場に比べて強い。

床にポトッと経典が落ちているわけがない。フルに頭を使って探すのだ。飾りじゃないのよ頭は…。



➡マリーが邪魔をして入れなかった塔



➡4階まではリフト移動。変な店もある



➡大ネズミさんだ！好物は知ってるよね

美少女モンスターの呪いを解いてあげよう

経典を見つけ出したら早速使おう。1つの経典は1人（?）の美少女モンスターしか救えないので再び経典探しに…。お礼なんかいいのに美少女が律儀に宿屋にくるぞ♡　気になるH度はまだ秘密。



経典がなければ退治する



経典があれば呪いを解く



主要キャラ声優決定！

このゲームのキャラの声優さんが決定した。主要キャラは、ベテランの声優さんでゲームの臨場感を、一方、美少女キャラは新人の声優さんのたどたどしい声で気をそそっちゃう（?）という、うれしい演出がなされている。

また、次号では、美少女キャラの声優さん全28人を一挙紹介できる予定。彼女たちは、なんと平均年齢18歳の新人ギャルなのだ♡　今月号は、プレイヤーでもある主人公のタケル、そしてパーティを組んで共に戦うバーンとソフィア役のベテランの声優さんを紹介することにしよう。

バーン	銀河万丈
	

『機動戦士ガンダム』のギレン・ザビ、『キン肉マン』のラーメンマン、『おぼっちゃまくん』のパパ、『ひみつのアッコちゃん』のパパ役と、渋い声で定評のある声優さん。ゲームでは『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』に出演している。

タケル	神谷　明
	

『うる星やつら』の面堂終太郎、『シティーハンター』の冴羽獠の声のイメージを買われてかタケルに抜擢？　変わり所では『もーれつア太郎』のニャロメ、古くは『バビル二世』の主人公と幅広い。映画の吹替えも数多くこなしている。

ソフィア	島本須美
	

『小公女セーラ』のセーラ、『風の谷のナウシカ』のナウシカ、『めぞん一刻』の五代響子（旧姓：音無響子）ゲームではあの有名な『ヴァリス』シリーズの優子役と、歌も披露してくれた。清潔感あふれる透き通るような声が印象的な声優さん。

NECアベニュー

アルル王国の再建を目指し冒険の旅に出発！

チキチキボーイズ

登場するキャラが、コミカルで楽しい『チキチキボーイズ』。怪しげなマスクを付けた双子の王子が所せましと暴れまくる！

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	アクション
	コンティニュー・バックアップメモリ
	40%(3月19日現在)

コミカルタッチの剣振りアクション

『チキチキボーイズ』はアーケード版ではマニア受けこそしなかったものの、かわいいキャラや低めに設定された難易度で、広いプレイヤー層に楽しまれたゲームだ。

主人公は魔物たちによって滅ぼされたアルル王国の再建を目指す双子の王子。剣を武器に、伝説の石「ドラゴンブルーアイズ」を探す冒険の旅にいざ出発‼

剣の達人となれ！

このゲームはアクションゲームの基本ともいうべきジャンプが重要になる。ジャンプには、大・中・小があるほか、壁を利用しての三角飛びという秘技もある。攻撃はマジックと剣でする。マジックでの攻撃はマジカルオーブを持ち、ボンバー（火柱）、ボム（爆弾）、タイフーン（風）、バウンド（6方向ボール発射）の4種類を使用。剣の攻撃は3種類あり、ボタンを1回押すと普通に剣を振り、連打すると必殺技「会心の一撃」（剣から閃光を発する）が出る。しかし、連打しすぎると「超音波連続切り」（剣を速く振る）になる。このタイミングをうまくつかむことがクリアへの最短距離となる。

アーケード版



⇧左のキャラが三角飛びをしている

こんなウレシイ仕掛けも…

ラウンド1から3までの順番はプレイヤーが選べるようになっている。ラウンド4からは選択権が無くなるかわりに、囚われの赤いビキニの女の子が登場する。助けてあげると、そこから先のヒントを教えてくれるぞ！



ネーム入れで能力が決まる

主人公には名前がないので名前を付けてあげなくてはならない。拒否するとカプコンのゲームにちなんだ名前が付けられる。一見なんてことないネーム入れだが、実は名前によって攻撃型、得点型と、プレイヤーの能力が決められてしまうのだ。



⇩主人公の双子の王子の兄。元気な熱血漢だ！

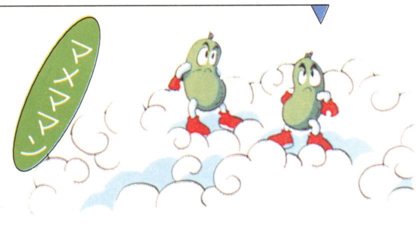
⇩主人公の育ての親。若すぎだ

⇧⇩マスクの色で見分ける

⇧双子の王子の弟。弱冠15歳で王国の再建を目指す。エライ！

敵はお笑い出身？

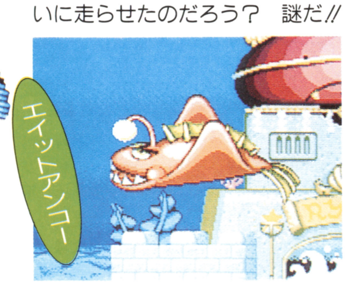
全9ラウンド中に出てくる敵はザコ・ボスキャラ共に、とってもおちゃめ。ガメラとドラゴンのハーフみたいなヤツやエイとアンコウのハーフみたいなヤツなど姿がユニークでカワイイ。その容姿だけではなく攻撃方法も笑えるゾ。危ないおじさん風でパンツ見せ見せ攻撃するヤツなどもいて、実に楽しませてくれる。やられた後まででも笑いをとってくれるヤツなんかもいるらしい。何が彼らをお笑いに走らせたのだろう？ 謎だ‼



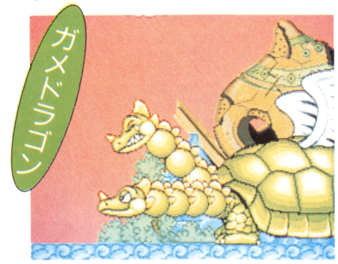
⇧豆爆弾を投げてくる。3種類いる



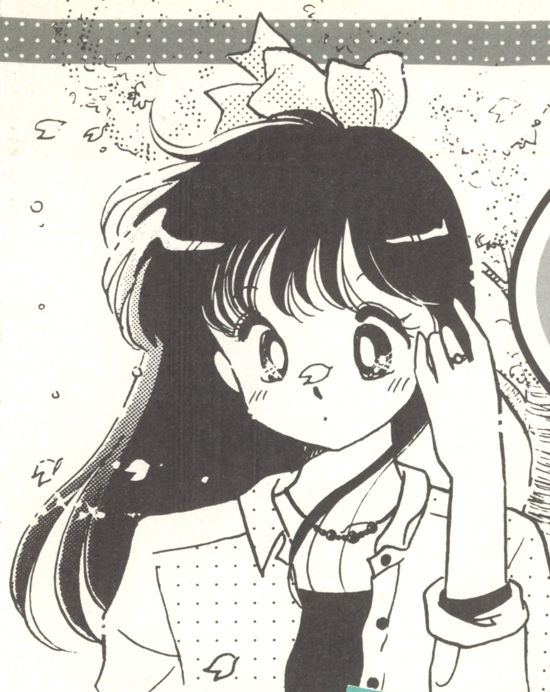
⇧風袋から出す強風で攻撃してくる



⇧ラウンド3のボス。魚相？が悪い



⇧ラウンド2のボス。苦しそうだ！



READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

みんな元気？　受験結果の声がチラホラ聞こえてくる今日このごろ。合格だった人はお疲れ様でした、おめでとう♡　みんな桜のおたよりだったら本当にいいけれど、残念だった人もどうか気を落とさず、来年に向けてガンバッテ！　冬はきっと春になるんだから…。というワケで、今月も元気にいきましょ♡（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年2月28日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト全346本中の順位を示します）

改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス

日本コンピュータシステム '92年2月28日発売 6800円（税別） CD-ROM²

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	23.830㉛	4.457㉑	4.135㉓	3.847㉞	3.932㉙	3.813(93)	3.644(95)

見直したぜ！

前作よりは動きが良くなったが、まだまだって感じ。三角飛びを使うところがほとんどなかったのが惜しい。ボスが弱すぎるというのも考えもの。前作にも言えるが、ステージとステージのつなぎがわかりにくい。ここんとこを何とかしてほしい。ビジュアルシーンは最高だ。あの3人のやりとりは思わず笑っちまった。キャピ子がかわいすぎる。た、たまらんー。結構長いビジュアルも見物だ。しかもアクセスが少ない。やってくれるなメサイヤ。見直したぜ。全体的にはまだまだだが、あのノリの良さがいい。このゲームはキャラクタでもっているって感じがする。

（三重県／らいおさすけクン）

三角飛びというアイデアを生かす場所がもっとあれば良かったね。ま、『ヴァリス』シリーズでもスライディングが活かされるようになったのは『～IV』からだし、温かく見守ってください。

熱中できる

本当に面白かった。ちょっと短いのと、簡単なのが目立つけど、うまくいくからかえっていい。音楽やビジュアルも良い。『イースI、II』にも負けないかもしれない。何と言っても熱中できる。おかげで買った日に20回近くクリアした。友だちも「面白い」と言っていた。今、1時間で何回クリアできるかやっている。まどかさんも挑戦してみては？

（神奈川県／チョピン6世クン）

簡単だから面白いという珍しい意見（笑）。でも、自分の思い通り倒していくというのも楽しみかたのひとつよね。

目標、100回クリア！

これは1日1回クリアゲームだ。いや、少なくても3回はできる。それほど簡単なのだ。今まで『魔境伝説』『ベラボーマン』などの1日1回クリアゲームをやってきたが、これはいちばん簡単だった。初プレイで1回も死ぬことなく、しかもHARDモードを30分でクリアした。これは過去、『シティハンター』の、40分よりも短い新記録だ。でもちょっと虚しい。7000円が30分程度で終わるとは。しかも、肝心の声にも不満がある。キャピ子の「いくわよ」の部分がおかしいのだ（オレのCDがおかしいのだろうか？）。それにボスを倒した後、「やったぜ」という太助の声がない。あのさわやかな声が好きだったのに。でも、このゲームは何回やっても飽きない。オレは今月中に100回はクリアするぜ！

（千葉県／エナジーファンNo.1クン）

「やったぜ」から「アチィ～」になって、さわやかな少年から熱い少年に生まれ変わった（笑）。イイと思うけどな。

かわいい♡



◀広島県／皆戸覚絵手居路クン

⬆なんだかマヌケな太助の目が妙にかわいいね♡



翌日に売った…

ハッキリ言って「クソゲー」。やり始めて1日、いや1時間ももたなかった。初プレイ、いきなりクリア（もちろんノーコンティニュー）した。完全パターン化可能だから、誰が強かろうがまったく関係ナイ。ランクもまったく意味がない。極めつけは、ちゃんとしゃべらない!!　どうやら不良品みたいだ。もう、踏んだり蹴ったり…。しかもあのスタッフロールとオマケ…。大声で言おう、「そんなところで使う余裕があるなら、もっとゲームのほうに使え!!」。翌日、中古ソフト屋へ売っぱらった。

（兵庫県／Mr.TAKOクン）

今までが難しかっただけに、極端に簡単になってしまったのが不思議と言えば不思議。でも、オマケはカワイイいと思うけどなあ。何でいらないのぉ？

とってもボケキャラなん

ボクの旧友J君は、スーパーファミコンを持っている。ある日ボクは、「スーパーファミコンのCDが発売されたって知ってた？」と冗談で言ったら、次の日彼は、お年玉をつぎ込んでMEGA-CDを買った。（大阪府／生野ハゲ男クン）　僕は〝とってもボケキャラな人〟を、〝とってもナケキャラな人〟と読んでしまった、とってもボケキャラな人なのね。（宮城県／コズミック・ファン2クン）

今月のゲーム評テーマ編

ドラゴンセイバー

ナムコ '91年12月27日発売 6800円(税別) Huカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	21,157⑮⑦	3,631⑱④	3,526⑭①	3,447⑫①	3,644⑩⑦	3,578⑯⓪	3,328⑳⑥

期待していたのに…

どうしてあの程度の移植しかできなかったのか不思議に思う。スパーク、スチールドラゴンの攻撃の激しさ。期待していたのに、これではファミコンもできる気がしてならない。もともとマニアが欲しがる作品なのだから、もうちょいがんばって欲しかった。でも音楽は最高だった。

(埼玉県／松下克也クン)

ナムコさんは当初、ハード的に難しいと思ったけど、「せっかく前作が出ているから…」と、無理してPCエンジンでの発売を決めたんだって。それを聞いて、ちょっとうれしかったな。

次作に期待

買ってさっそくプレイしてみたが、残念なところが多かった。まず、連射ができない!! それはまだ良いほうで、あの色の使い方。もう少し良くできたと思う。前作が良すぎたのかもしれない。それに音もイマイチ迫力がなかった。ということで、次回作に期待。

(神奈川県／こりゃまたうっかりクン)

連射できないのは2人同時プレイを考慮して、キャラクタオーバーを起こさないためかな。まどかはハードに詳しいのだ(ウソ)。でも、色使いは512色を慎重に選んでほしかったね。

ベスト3に入る!

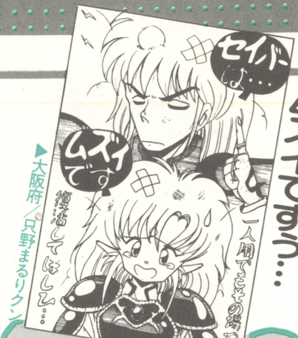
超燃え!! 本当に燃えた。ドラゴンの種類も増え、前作以上だ! PCエンジンでやったシューティングでもベスト3に入る。ただ、2人用のときのクレジットは別にして欲しかった。下手なヤツとやると困るんだ。でも、CD-ROM²を持っていないボクには最高だった。ナムコさん、これからもHuカードで面白いゲームを作ってください。期待しています。

(大阪府／天国卍丸クン)

よほど気に入ったみたいね。まどかは前作『ドラゴンスピリット』には超燃えたけど、『コリューン』も大のお気に入りよ♡ あと『マジカルチェイス』も。

⇧『ドラゴンセイバー』のオリジナルロゴがとってもナイス! アキラが弱くなっているのは、やっぱり1面ということを考えての難易度変更なのかなあ?

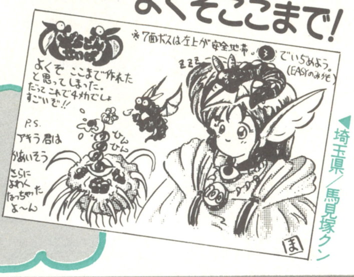
ムズイですぅ…



▶大阪府／只野まるりクン

⇧手前に戻されて、残機押しできないようになっている。ま、これが本来のシューティングのありかたよね(シューティングにはうるさいまどか)

よくぞここまで!



▶埼玉県／馬見塚クン

ULTRABOX 6号

ビクター音楽産業 '92年1月31日発売 5800円(税別) CD-ROM²

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	20,708⑲⓪	3,666⑯⑨	3,083㉗⑦	3,875㉙	3,250㉓⑧	3,333㉔④	3,500⑬⑧

ボリューム不足

前作に比べてイマイチ。それなりのゲームで楽しませてはくれるが、どれもすぐ終わってしまう。ボリュームがないのである。何度も遊ぶ気にはなれないし…。私はこのシリーズでは2号が最高の出来で、次点が5号だと思っている。7号はもちろん出るのだろうが、より完成度の高い作品にして欲しい。

(東京都／高野浩明クン)

5号のどきどきハードルランドで、仕事といいつつ燃えていた某編集部員を知っている。もー、Hなんだからー。

まれに見る面白さ!

前からPCエンジンソフト図鑑が欲しかったので買ってみた。まれに見る面白さだった。ジャンケンはアクセスするノウハウが見事だったし、問題作のアリスはのっけからのオープニングで、はっきり言って目茶苦茶びっくりした。あれだけCD化しても、結構な代物になると思った。ほかにもいろいろ入って5800円なら、とても安いと思った。本当に面白い。

(愛知県／十七歳の侍クン)

PCエンジン図鑑はいろんな遊びかたができて本当に便利♡ 素晴らしいメディアを有効に使ったソフトよね。

アリスがかわいい!



▶福島県／パリダカクン

⇧フラグの国のアリスが良かったという意見はとっても多いのよね。

パロディウスだ!

コナミ '92年2月21日発売 9800円(税別) Huカード

読者評価	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
	24,822⑬	4,644③	4,088㉛	3,444⑫⑫	4,244⑥	4,400⑦	4,000㉔

買う価値あり!

グラフィックを見て最高。ほとんどゲーセンと一緒だ。さすが8Mだけある。ただ、音楽をもう少し良くしてもらいたかった。SPECIALを作るくらいなら、2面削るな!! PCエンジンの機能を生かした良い作品だった。買う価値は絶対にあり!! セシル・ファーレンス君の意見をぜひ聞きたい。

(静岡県／Mr.ONIONクン)

あの2面だけ特殊なプログラムを必要とするんだって。それにしても、いきなりセシルクンが登場とは(笑)。実はけっこー、ファンがいるのよね♡

コナミの技術力に感心

Huカードでの移植ということで、正直言ってあまり期待していなかったが、この完成度の高さに私は改めてコナミの技術力に感心した。移植という点では、面が省略され、多少不満が残るものの、忠実に移植されているので、まあ良い。ちちびんたリカは画面狭しと動き回り、桜吹雪は舞い、業務用と同じ声でしゃべり、決して雰囲気は損なっていない。CD-ROMでもないのに画面が突然止まったり、BGMが弱いなど気になる点もあったが、ゲームに支障はないので許す。しかし、あの値段はどうにかならなかったのか? 9800円はちょっと高すぎるよ。光Oじゃあるまいし…。でも、安くなってファミコンのように手抜きをされるよりマシだけどね。とにかくPCエンジンユーザーは一度はやってみるべし。今後もこのようなソフトを作り続けてくれることを期待する。もうコナミから目が離せない…。

(神奈川県／痛快おぼれはっちゃくクン)

確かに学生さんとかにはつらい値段よね。でも9800円というのは、8Mという大容量ROMによるもの。そのおかげであれだけのゲームになったんだよ。

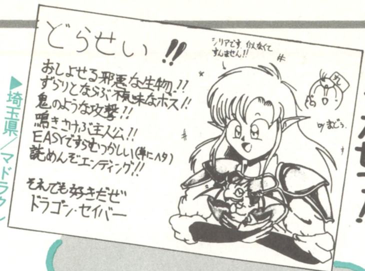
とってもポケキャラな

僕の友人Nは期末試験を終えた帰り、電車のつりかわにつかまって立ったまま眠ってしまい、夢まで見たそうだ。その夢とは、目の前においしそうなリンゴがあって、それを誰かにとられそうになって、慌ててわしづかみにした(イヤシイやつ)というもの。リンゴをつかんだ瞬間で目が覚めたNの手は、目の前に座っているオヤジの頭(しかも毛がなかった!)をしっかりとわしづかみにしていたそうだ。オソロシヤ。(千葉県／おきゃんクン)



80点あげる!

▲兵庫県／銀クン



好きだぜっ!

▶埼玉県／マドラクン

⇧あのウネウネラスターは確かにスゴイ!! それに、あのエンディングはなんだか意味深なのよね

⇧あの演出が意味しているのは、ステージ全体がボスに作り出されたイリュージョンだったというコトだって

はっきり言って駄作

アーケードで久々に燃えたゲームだったので、PCエンジンで出ると聞き、超うれしさのあまり買った。オープニングのデモがないことに不満を感じながらゲームを始め、1面の中盤でもうあ然。あの美しいグラフィックとサウンドはどこへ行ってしまったんだ／ 狂ったような色使いの背景にダサいボスキャラ。リセットしたくなるほど情けないスパークショット。うるさいBGM。クリア後も、少しも面白いと思わなかった。はっきり言って駄作だ。ナムコの作品とは思えない。前作のほうがずっと良くできていた。こういうアーケードの移植はCD-ROM^{2}のほうがいい。意地でHuカードで出すのもどうかと思う。CD-ROM^{2}に参入し、もう一度作りなおして欲しい。

(北海道／こんにちはクン)

CD-ROMにして変わるのは容量とBGMくらい。それよりも多くの人に楽しんでもらいたい、という配慮だと思う。

名作が愚作に…

非常に惜しい。まずオープニングが抜けていること。これは容量が足りないみたいだからしょうがない。だけど、第2に絵が汚い。とくに1面のボス、アキラがいい例だ。気に入った点はただひとつ。サウンドが良かったことぐらい。それにしてもナムコさんは何で名作を愚作に作り変えてしまうのがうまいんだろうと、別の意味で感心してしまう。これではあれを移植してもこうなるんだろうなあ。(東京都／雑賀孫市クン)

あのアキラって、大友克洋原作のSFマンガ『アキラ』のパロディなんだって、知ってた?(周知の事実だかな?)。

残念な点は2つだけ

9800円という大金を出して買ったこのソフトですが、出来はすごく良かったと思います。移植ソフトの間違い探しのようなバカなことはしたくないので、2つほど残念だったことを書きます。1つは画面が一瞬バンク切り替えのためにストップすることです。でも、これはゲームそのものに大して関係ないことなので我慢します。しかしもうひとつの面数が2面カットされたことは、とても残念でした。スペシャルモードを削ってでも、もう1面増やして欲しかったと思います。しかし、それ以外は音楽もPCエンジンの限界に達していましたし、文句はありません。でも、価格は少し高かったかな?

(神奈川県／T.Sクン)

「間違い探しなんてしない」と言いつつ、バンク切り替えで画面が止まるなど細かいクレームをつけるところなんか、キミは立派なマニアとみたぞ(笑)。

目を見張る完成度

ゲーセンでコレに燃えたオレとしては、女モアイのボスが出ないなどの不満もあるが、完成度の高さは目を見張る。サウンド、効果音、グラフィックともにハイレベルで、ボイスもほぼ再現している(シャボン玉がはじける音は最高に良い／)。PCエンジン(Huカード)でここまでやれれば立派// (お世辞じゃないよ)。CD-ROM^{2}のビジュアルばかりに力を入れているゲームなんかよりずっと面白かった。ほかのソフトハウスも見習って欲しいものだ。

(愛知県／セシル・ファーレンスクン)

Huカードでもここまでできる、ということを立証してくれたよね。『グラディウス』シリーズの定番、モアイが登場しないのは残念だったけど…。



読者新作評価

■…Huカード ●…CD-ROM^2
○…スーパーCD-ROM^{2}専用

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
■出たな// ツインビー	2月28日	24,795(14)	4,545(9)	3,977(42)	4,159(10)	4,090(17)	4,250(18)	3,772(62)
○ゲート・オブ・サンダー	2月21日	24,384(19)	4,000(93)	4,384(10)	3,769(53)	4,153(12)	4,307(19)	3,769(63)
○ヒューマンスポーツフェスティバル	2月28日	23,227(46)	3,636(179)	3,727(83)	4,409(1)	4,000(21)	4,090(39)	3,363(186)
●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／出動編	2月28日	21,227(148)	3,954(104)	3,454(160)	3,909(23)	3,181(267)	3,318(250)	3,409(173)
○未来少年コナン	2月28日	20,833(183)	4,111(74)	3,333(204)	3,444(122)	3,666(97)	3,222(267)	3,055(287)
●IQ PANIC	2月21日	20,090(220)	3,636(180)	2,909(322)	3,181(216)	3,545(146)	3,454(205)	3,363(188)
■麻雀覇王伝カイザーズクエスト	2月28日	19,000(283)	3,727(155)	3,000(306)	3,181(216)	3,000(313)	3,181(279)	2,909(315)
○ブロウニング	2月7日	18,727(294)	3,727(155)	3,454(160)	3,000(274)	2,727(340)	2,909(316)	2,909(315)
■NHK大河ドラマ 太平記	1月31日	18,000(319)	3,272(283)	3,454(160)	2,636(336)	3,363(202)	2,909(316)	2,363(343)
■サイバードッジ	1月31日	18,000(319)	2,909(331)	3,090(276)	2,909(300)	3,454(172)	3,090(292)	2,545(339)
●ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション	2月28日	17,636(327)	3,363(257)	2,818(328)	2,909(300)	2,545(344)	3,000(306)	3,000(295)

NEW

新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後(土約10日間)にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

ヒューマンスポーツフェスティバル

●3つのゲームがこれひとつで楽しめて、大満足。(広島県／Mクン)

●やってくれたぜ、ヒューマン。こんなゲームを待っていた。(栃木県／Yクン)

●どうしてプロレスを入れなかった!?(長野県／Kクン)

●サッカーはつまらなかった。(栃木県／Kクン)

●試合中の音楽にノリがない。(愛知県／Mクン)

●拍手を贈りたい。(栃木県／Tクン)

●ファインショットゴルフは1コースしかなかったのが残念。(千葉県／Kクン)

麻雀覇王伝カイザーズクエスト

●国盗りモードの魔物の強さはインチキだ。(京都府／Iクン)

●最悪最低。(静岡県／Mクン)

未来少年コナン

●キャラクタものはダメというジンクスどおり、やっぱりクソゲーだった。(京都府／Tクン)

●未来少年というわりには、思いっきり原始っぽい主人公だ。(大阪府／Mクン)

●5章、6章が最悪／(千葉県／Tサン)

雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／出動編

●さすが前後編に分けてるだけあって、非常に短い。(京都府／Nクン)

●すばらしい。泣けた。(岐阜県／Tクン)

●やるな、アトラス。注目すべきメーカーのひとつだ。(東京都／Aクン)

●主題歌はなかなか良い。(香川県／Yクン)

●超期待はずれだ。(神奈川県／Iクン)

●アクセスの長さが気になってしょうがない。(富山県／Sクン)

●特撮パロディとして見れば、かなりの完成度だろう。(大阪府／Kクン)

●声優のセリフより音楽が大きくて聞きづらかった。(栃木県／Tクン)

●あまりに短い。短すぎる。(東京都／Hクン)

出たな// ツインビー

●敵キャラが見にくくなったが攻撃が派手になったので許す。(静岡県／Sクン)

●サド気たっぷりのコナミが、いよいよ本性をさらけだした。(静岡県／Yクン)

●結構、簡単だった。(広島県／Yクン)

●友だちとやると、ベルの取り合いになって友情が破滅する。(愛知県／Sクン)

IQ PANIC

●問題が解けない／(熊本県／Aクン)

●小、中学生には少し問題が難しすぎるかもしれない。(福岡県／Yクン)

●多人数でやると楽しい。(千葉県／Sクン)

とってもポケキャラなん

先日、サークルの仲間5人と遊園地に行ったときの話。お化け屋敷が大の苦手なA子は暗闇で派手に絶叫を繰り返していた。そして、待ちに待った出口。隣に座っている僕(乗り物に乗っていくヤツね)に「怖かったね〜」と話かけてきた。その顔を見た途端、僕は悲鳴をあげてしまった。——そう、A子は恐怖のあまり、鼻血を出していたのだった…。あれはお化け屋敷より怖かった。(兵庫県／ねおじお大好き♡クン)

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部



今月の被告人　クソゲー墓場

クソゲー墓場は不愉快だ

今年1月号に登場した「クソゲー墓場」（実は「とってもボケキャラな人」に押されてその以降はないのですが）。それに対して、制作者あるいはそのゲームが好きな人に対する気持ちを考えろ、という意見が相次いだ。それ以外にも、「簡単にクソゲーと言わないでほしい」といった、クソゲーという言葉を使用することについての是非も問題になった。

陪審員1
大阪府／ヘッドオンクン

何がクソゲーだ／　あんたは一体何者なんだ。何を基準に言っているんだ⁉　ショボいグラフィック⁉　チャチなBGM⁉　んなモンで決めちゃいかん。イメージと違ってただけでクソゲーなんて言われたら腹が立つ。他人を不愉快にしてはいかん。ゲームを作った人にも失礼だ。バランスが少々悪くても、やり込めば面白くなる／　真のゲーマーなら、エンディングまで必ず見なきゃいかん。それが作った人に対する礼儀だ。いいゲームの評論なら良いが、コケ落とすようなものは絶対にいけない。悪い、悪いと言うだけでなく、改善点を述べたりしたほうが建設的だ。

陪審員2
京都府／げーむますたークン

クソゲーという言葉ですが、これは英語の俗語と同じようになものだと思います。俗語の中には汚い言葉も存在するが、俗語は俗語として立派に立場を持っています。それと同じで、特定のゲームを指す言葉としてクソゲーという言葉を使ってもいいのではないでしょうか。もしゲームが感情を持ってたら怒られるでしょうけどね。いじけたりして⁉

陪審員3
北海道／ノンプレーヤーキャラクタークン

まだ1回しかこのコーナーやっていないじゃありませんか。そんで不愉快と決めるのは、どうもねえ…。まあ、私はこのコーナー好きですね、とっても。ファ○通のあのコーナーよりも(あれはヒドイ)。ちゃんと理由を書いているからね。「評価は自分で判断すべき」といった徳間書店はえらい／　ちゃんと理由を書けば、あのコーナーはとても良くなるでしょうね。読者にもメーカーにも。

陪審員4
静岡県／MEDALISTツインカムクン

有罪。人の好みは千差万別。たとえ多くの人が「クソゲー」というゲームでも、好きだという人は必ずいると思うんです。言論の自由と言う以前に、人の気持ちを少しは考えて物事を言う。それは公の場では当たり前のことではないでしょうか。

陪審員5
群馬県／CAFEクン

自分が大金をはたいて買ったゲームが、とてつもなくつまらないゲームだったらどうする？　このやり場のない気持ちをどう出すのか。クソゲーと呼ぶことは、米国人がナマコを食わない食文化と同様、このゲーム社会の言葉文化である。その言語をなくすのは、ゲーム社会をなくすことと同様だ。私たちが築きあげてきた文化を消してはいけないと思う。

陪審員6
宮城県／コズミック・ファンIIクン

最近「クソゲー」という言葉にちょっと腹が立った。好きなゲームを他人が「クソゲー」と呼んでいたからだ。大体、どこからどこまでが「クソゲー」なんだ。誰が考えたか知らねえが、名前が気に入らなんだ。「クソゲー」をていねいに言ったら「ウンチゲーム」じゃないか。まるでウンチが出てくるゲームみたいだ。クソゲーとは呼ばないでもらいたい。

陪審員7
千葉県／友引田の住人クン

無罪。1面もクリアできないシミュレーションや、グラフィックの描き替えが異様に遅いアドベンチャーなど、クソゲーとしか評価のしようのないゲームが存在する以上、こーゆーコーナーが存在したって良いと思います。こうした屈辱的な評価をもらうことで、ソフトメーカーのさらなる奮起が促されることもあるでしょうし。確かにこの言葉には、かなりお下劣な響きがありますけどね。

陪審員8
愛知県／ジャッキー・グーデリアンクン

〝クソゲー〟という言葉をどうして使ってはいけないのだろうか？　〝クソゲー〟と呼ばれるソフトは大抵つまらんソフトや面白くないソフトである。だから、〝クソゲー〟と呼ばれたくないなら、〝クソゲー〟と呼ばれるようなソフトを作るな‼

陪審員9
埼玉県／FSXクン

クソゲーをクソゲーと言って何が悪い／　無罪に決まっているだろ。メーカーがそういうゲームを作るからいけないのだ。ソフト1本6000円～7000円の時代だ。ガキにしてみりゃ大金、俺らにとっても安くはない。せっかく貯めた金をクソゲーに使ってしまったらどう思う？　いやだろ？　だから本でこれはクソゲーだと発表してほしい。これ以上犠牲者を出さないために。雑誌側もクソゲーと言ってしまおう。報道の自由だ。そして、メーカー側も、クソゲーと言われないように努力すること。

陪審員10
兵庫県／マフティ・ナビーユ・エリン⁉クン

まず、「クソゲー」という言葉を使うことの是非。「クソゲー」というのは「面白くない」「つまらない」「買ってソンした」の代名詞であると認識しているので、この件に関しては明らかに無罪。そして、特定のゲームを「クソゲー」と呼ぶことについての是非。「クソゲー墓場」に寄せられる意見は、「買ってソンした」から「クソゲー」である。そして何よりも、その意見についての最終的な判断は読者（ユーザー）にゆだねられている。メーカー側にしても、「ユーザーのありがたい意見」のはずである。よってこの件に関しても無罪。とってもわかりやすい話。

陪審員11
北海道／釜澤大クン

「クソゲー」とは個人的な好みから生まれた言葉であり、全人類がクソゲーと認めない限り、クソゲーは成立しない。このクソゲーの意図は、「このゲームのここが気にくわん」という感じ。このワガママに対して読者はあいづちを打ったり、苦笑し

とってもボケキャラな人

「コアグラならチラつくソフトでも、ＳＧでやればチラつかなくなるだろう」という安易な考えと、「CD-ROM²アダプタつき、新品9800円」の超安価につられてＳＧを買った。さっそく『R-TYPE complete CD』をやった。コアグラでやるとき同様、しっかりチラついた。ここで始めて「ＰＣ・ＳＧ両対応ソフト」でなければチラつきが少なくならないということに気づいた。自分のバカさ加減に悲しくなった。（大阪府／奉公＆廻船問屋クン）

たり、思わず改めてプレイしてみたりというような、ちょっとした笑い話のコーナーだと解釈している。確かに好きなゲームをバカにされたら腹も立つだろうが、笑い飛ばすぐらいの度量を持ってほしいものである。あと、ワガママを言うほうもほどほどに、多少冗談めかすぐらいがちょうど良いだろう。明るいリーダーズランドを暗くて陰湿な雰囲気にしてほしくない。これはまどかさんだけでなく、読者共通の願いのはずだ。

陪審員12
岩手県／南部藩機関奉公クン

このコーナーは特定のゲームに限りクソゲーと呼ぶこと暴論極まること否めず、それはメーカーを侮辱するが如し。もし批判することとなれば、メーカーへの要望として提出するが良きなり。しかれど言論の自由を否定することはなし。よって、コーナーの表現を変更するが良いものなり。評決は、言論の自由は認めるが、程度著しきこのコーナーは暴論に値し、有罪とす。――以上、友だちと6人(有罪4、無罪1、再審1)で話し合った結論です。

陪審員13
東京都／松田賢治クン

私は自分にできないことができる人を尊敬します。そして、自分はできないくせに、できる人のことを悪く言うのも大嫌いです。ゲームにしても、私にはあんなものは作れません。それに対して「クソゲー」なんて言う権利はないと思っています。ただし、メーカーさんも、最低限のものを作っておかないと、お金を出して買っているユーザーは見放しますから注意しましょう。再審です。

陪審員14
大阪府／磯野嘉葎雄クン

無罪。この雑誌はゲームの評価をしないかわりに、読者の生の声をバンバン載せるのがウリ。だからクソゲーは「クソゲー」とはっきり載せるべきだ。「そのゲームのファンのことも考えてほしいです」なんて言うヤカラが出てくるのは目に見えているが、そんなメーカーヨイショのバカユーザーとバカ雑誌が、国産パソコンゲームをダメにしたんだよ。それでもいいなら、好きなソフトに抱きついて寝てな！

陪審員15
福岡県／ワッハマンクン

「クソゲー」という言葉を使ってもいいと思う。中には「もっと別の言い方がある」とか「ソフトの開発者の気持ちを考えろ」という人もいるはずだ。しかしソフトメーカーの人たちはプロだ。だから、この「クソゲー」という強烈な批判も正面から受け止め、新たなる名作ソフトの開発に向かってがんばってほしい。

陪審員16
埼玉県／Mr.Wonderfulクン

クソゲーという言葉は、ゲームを作ることのできる人間のみ口にすることを許される言葉である。ろくにゲームを作ることもできない人間が批判するなど言語道断、もってのほかである。3月号で『沙羅曼蛇』の批判をしたやつらは、果たして『沙羅曼蛇』を作ることができるのか？

いや、できるはずがない。それはハードの知識の薄さで証明されるだろう。ハードの知識が薄く、基礎もわかっていないのにゲームをけなすのだから、メーカーにしてみればたまったものではない。つまり、私が言いたいのは、何も知らないバカどもはおとなしく家でピコピコしていればいいということだ!! ということで、クソゲー墓場は有罪だ。

陪審員17
秋田県／佐藤英徳クン

僕たちユーザーが、決して安くない金を払ってゲームを買っている。それがあまりにもヒドイものであれば、「反省しろ!!」という意を込めて「クソゲー」と呼ぶのは当然だ。

乱入　被告人の主張

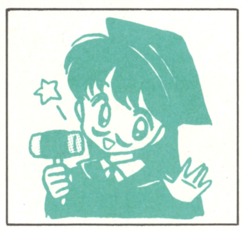
元来言論の自由があるように、個人が何を「クソゲー」と呼ぼうと自由です。しかし、それがメディアに通じる我々が使う場合は特に注意が必要だと思っています。「クソゲー」を批判の一種と解釈するなら、必ずそれを裏付ける意見が必要です。裏付けのない批判は個人の中傷と何ら変わりがないからです。それがたとえ読者の投稿であっても雑誌という媒体に載れば、それに対して我々は責任を持たなくてはなりません。堅苦しい言葉を並べてしまいましたが、基本的に読者のみなさんは難しく考えず、自由に投稿してほしいと思います。愛情を持って悪い点を指摘し、それに対しては堂々と「クソゲー」と呼ぼうではありませんか。その純粋な意見こそ、ゲーム業界を活性化する力であると信じてやみません。

（ＰＣエンジンＦＡＮ副編集長：石塚宏治）

陪審員18
大阪府／司隆クン

現在あるゲーム誌は、ゲームを紹介したり、批評したりするものがほとんどです。しかし、批判するものは、はっきり言ってないと言えるでしょう。私はこういった点から、ゲームに対して厳しく批判するこのコーナーは非常に重要だと思います。そして、そういう批判に対して「それは違うのではないか」といった反論も交え、最終的にクソゲーかどうかという結論が出てくるのではないでしょうか。要は肯定ばかりではなく、否定も必要だということです。

評決



参加総数41人。内訳は有罪7、無罪32、再審2でした。無罪判決の人は、今後の奮起を願う前向きな理由を込めて、といった意見が多かったようです。一方、有罪判決の人は、好きなゲームに対して言われた不愉快という個人的な理由以外は、やはりメーカーに対する思いやりという理由でした。みんなゲームが好きであり、メーカーにがんばって欲しいのであり、本音を厳しく言うかどうかの差なのかな？

無罪！

わがまま陪審員大募集

ここ法廷倶楽部では、独断と偏見を言い放題のわがままな陪審員を募集しています。参加希望者は、被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の判決を明記し、その理由を400字以内に書いてください。また、「これを討論したい!!」という人は、被告人と罪状を明記して告訴してください。さて、今月のテーマの原動力（!?）ともなった暴論ｏｒ言論の自由論争でまどかの感じたコトを書きますね。討論というのは意見の対立であって、個人の対立ではありません。ましてや個人を攻撃するものでもありません。最近、村上春樹のエッセイで、「世の中の腹の立つことなどをジョークととらえると、これがかなりあてはまり、また自分も楽になる」というのを読んで、妙に説得力があると感心しました。腹が立ってもジョークととらえ、ウィットに富んだジョークでやりかえす、なんてちょっとシャレていると思いません？　本音を言うにもこれくらいスマートに討論できるとイイなと思う今日このごろです。というワケでまどかのおしゃべりでした♡　それでは、たくさんの参加者を待っています♡　（まどか）

7月号

被告人	全ソフトメーカー
罪状	CD-ROMソフトは、値段が高すぎる！

「量産の過程が同じなのに音楽ＣＤと比べてなぜこんなに高いの？」「価格設定に何か決まりがあるの？」という意見がある。さらに「ビデオは再販するとグッと値段が下がるのになぜゲームは違うの？」「HuカードをＣＤ-ＲＯＭに移植するなら低コストで済むのでは？」という意見も。ゲームの値段に納得しているかどうか討議したい。（４月30日必着）

8月号

被告人	ゲームソフト流通機関
罪状	なぜ欲しいソフトが手に入らないのか!?

欲しいソフトが手に入らない――とくに再販に関して、こんな不満の声をよく聞きます。８月号の法廷倶楽部では、これらの不満の声や体験談はもちろん、改善策を検討するといった意味での討論をしましょう。評決を出すというよりは、セミナーという感じでゲームソフトが店頭に並ぶまでの過程を追い、流通のしくみなどを理解しましょう。（５月30日必着）

とってもボケキャラなん

２月28日、友人のＩ君は『改造町人シュビビンマン３』を買いに行った。しかし、店についたらサイフがないことに気がついた。急いで家に帰ってから、お金をサイフではなく、ズボンのポケットに入れて行ったことを思い出した。そしてすぐさま店に再び行くと、売り切れていた。（神奈川県／栄区のＫＡＴＡＹＡＭＡクン）　３月号の法廷倶楽部で、有罪14人のうち８人が載ったのに、残りの６人になってしまった僕。（大阪府／磯野嘉葎雄クン）

FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE FREE

おたよりナンでもうえるかむ♡ PC（ぴいしい）文化屋雑貨店

訴訟を起こそう！

ハドソンが32ビット機を開発中だとのウワサがある。それが真実なら、過去の過ちだけは繰り返して欲しくない。そう、いわずとしれたスーパーグラフィックスのこと。任天堂とセガが激しい攻防を世界的に繰り広げる中、PCエンジンだけが取り残されている。次のモデルチェンジでは中途半端は許されない。他の競合機種を圧倒する性能、そして低価格の実現が責務だ。さらに単価が高いHuカードを捨て CD-ROM専用マシンにするなど、思い切った策も必要だ。アメリカで売れなきゃPCエンジンは終わりだ!! そこで提案だが、法廷倶楽部でニューハードについて賛成か反対か、今後の要望なども含めて討論したらどうだろう？ぜひ、検討してみてください。

（東京都／赤いヒンシュククン）

ニューハード登場に対する訴訟ってワケね。法廷倶楽部番外編とゆーコトで、ニューハード登場の賛否、要望なども含めて嘆願書としてNECホームエレクトロニクスさんに提出するのもいいかもね。みんなはどう思う？

大切にしてネ♡

僕はこの前の冬休みに、あるレストランでアルバイトをしました。そして、前から欲しかったCD-ROM²をついに手に入れたのだ（旧式）。なんか、自分で働いて稼いだお金で買ったものは何かが違う!! とても感動したんです。ちなみに、どうして旧式のCD-ROM²を買ったかというと、スーパーCD-ROM²はデザインがダサイ。DUOはカッコイイけど高い、というワケなんざんす。

（長野県／孫悟空クン）

スーパーCD-ROM²やDUOが発売された後に、わざわざCD-ROM²を買うなんて、なかなかやるじゃん？ まどかも原稿料が出たらDUOを！って思っていたんだけど…（スキーに使ってしまったイケナイまどか）

投稿も忘れずに♡

ども、はじめまして。はなです。なぜ僕がハガキを出そうかと思ったかというと、高校受験に合格しまして（第2志望だけど）、それを伝えたくて…。と、ここまでならおめでとう、と素直に言ってもらえるんだろうけど、問題は次。何と、僕は6000人受けて600人しか通らない学校に全然勉強も何もせずに受かってしまったんです。その落ちた人の中には、一所懸命勉強してもダメだった、と言って泣いている人もいるかと思うと、うれしいハズの合格もたいしてうれしくありませんでした。でも、これで遊べる！（遊びまくってたくせに）（広島県／はなちゃんクン）

これで心おきなく、遊びもゲームも楽しめるね。いろんなコトにチャレンジして、高校生活をエンジョイしてね。でも、報告もかねて投稿するのも忘れずに♡（宣伝するチャッカリ者まどか）

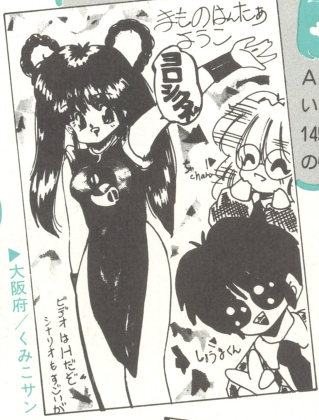
専用マウス欲しい

少し前に、電波新聞社から発売されたPCエンジンにパソコン用のコントローラが接続できる、「XHE-3」を早速買ってみたんです。もしかするとパソコン用マウスで『マンホール』などのカーソルが操作できるかなと思ってね。そうしたらやっぱり動きませんでしたよ。いやあ、失敗した。でもさあ、今はまだPCエンジンではマウスが必要というソ



▲千葉県／かさぶた太郎クン

●ウワサではフィリオン・ダンサーと言われる、『パロディウスだ！』の2面の中ボス(!?)、ちちびんたリカ。ファミコンでは服を着ていたけど、PCエンジンではゲーセンそのままの格好で、プレイヤーを苦し（楽し？）ませてくれます



▲大阪府／くみこサン

●あのアニメで一番スゴかったのは、お婆さんがYAMAHAのV-MAXに乗っていたコト、とは某編集部員談。145馬力、加速はポルシェ並みの怪物マシンなんだって



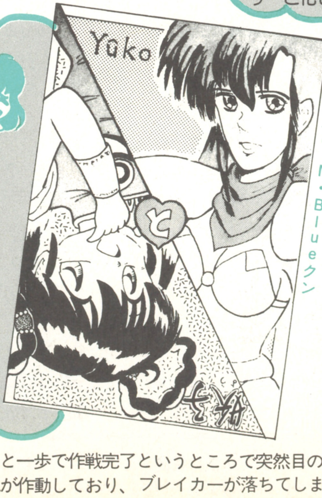
▲愛知県／瀧本元クン

●見た途端、大爆笑してしまったイラスト。あまりのリアルさが、なぜかシュールでもあるのだ。いいぞ～っ（マジカルチェイサーと化したまどか♡）



▲福岡県／野釣りの自然派クン

●コレに目をつけたとは、タダ者ではない（笑）。編集部では、「ニジマスは食べられるか？」論争が起こったイワクつきゲーム



▲京都府／M・N・Blueクン

●最近流行なのか、なぜか多い（笑）合作です。これとは関係ないけど、編集部にも妖子の格好して、22時になったらさっさと帰ってしまう人がいます（笑）



▼大阪府／岡田マスミプラモデルクン

●結果はどうだったのかな？ 報告してネ。もちろんそのときは、この顔じゃないほうがイイよね？

とってもボケキャラなん

先日、『レディファントム』をプレイしていて、あと一歩で作戦完了というところで突然目の前が真っ暗になった。どうやらそのとき、オーブントースターとドライヤーとテレビ3台、こたつ2台その他が作動しており、ブレイカーが落ちてしまったらしい。2時間近い死闘が、一瞬にしてパーになった。電源が復活したとき、テレビにはスーパーCD-ROM²システムのタイトル画面が空しく映っていた…。（静岡県／MEDALISTツインカムクン）

フトは少ないけど、スーパーCD-ROM²になって、今後はもっとシミュレーションのタイトルが増えていくだろうし、今度ビクター音楽産業から出る『ダンジョンマスター』はマウスのほうがやりやすいと聞いている。そこで、PCエンジン専用マウスをNECホームエレクトロニクス以外のメーカーに出してもらいたい!! NECホームエレクトロニクスが出すと、カレンダー機能なんて変なのがついてメチャクチャな価格になるからイヤだ。確かPCエンジンのパッド端子はマウスも接続できる設計になっているらしいから、出せるはずだ。それか、「XHE-3」を使ってパソコン用マウスがソフト側に対応するようにしてほしい。ソフトメーカーさん、いかがでしょうか?

（茨城県／COHクン）

編集部の人に聞いてみたら、PCエンジン専用マウスを作ることはできるかもしれないけど、ソフトのほうがマウスに対応していなければ遊べないんだって。だから、PCエンジン専用のマウスと、そのマウスに対応するソフトの両方を作ってくれるようにメーカーさんにお願いすれば、もしかしたら実現することができるかな?

楽しむため

最近、ビジュアルシーンはいいけど内容が今ひとつのゲームが少なからず出てきている。そして、それらを非難する声も聞かれるけれど、僕はそれが必ずしも悪いとは思わない。だって、僕たちは「楽しむ」ためにソフトを買うわけでしょ? だったらゲームの部分であろうと、アニメやBGMであろうと楽しめたら文句はないと思うけどなあ…。もちろん、両方すごいほうがいいけれど、そんなゲームが年に何本出るだろう? 第一、そういったゲームが不満なら、やらなければいいだけでしょ? まどかさんはじめ、みなさんの意見を知りたいと思います。

（秋田県／佐藤英徳クン）

人それぞれが、楽しいと感じるものが違うよね。まどか自身は、ゲームが楽しければいいじゃん、という感じで、あまりビジュアルには重点を置かないタイプ。欲を言えば両方が良ければ言うことないんでしょうけどね。

わが家の不幸

読者のみなさん、まどかさん、そしてPCエンジンFAN編集部のみなさんこんにちは。たこやきです。僕の不幸な話を聞いてください。

それは僕が先日『ボンバーマン』を買ってからというもの、わが家には不幸が訪れたんです。というのは、母の生活の日課に、『ボンバーマン』という項目が増えてしまったからです。それからというもの、僕の家事手伝いが増えて、晩飯のおかずが日に日に一種類ずつ減っていきました。そしてあげ句の果てに、父が近くのスーパーで栄養補給のために試食のコロッケをつまむまでに…。このままだと、栄養失調であの世ゆき…!? こういうコト、みなさんの家庭でもあるんでしょーか!? 教えてください。P.S.3月4日現在、母は『ボンバーマン』をノーミスで6-8までいけるそうです。

（大阪府／たこやきクン）

時間を忘れさせる、魔性のような魅力がこのゲームにはあるよねえ。でも、栄養失調なんていうのは生死にかかわるから、笑いゴトはないよね。まどかの場合は、原稿が書けなくても死ぬワケではないしィ〜(ウ、ウソです。担当のM嬢さん、許してつっ!!)



▶?？?／氷室勇クン



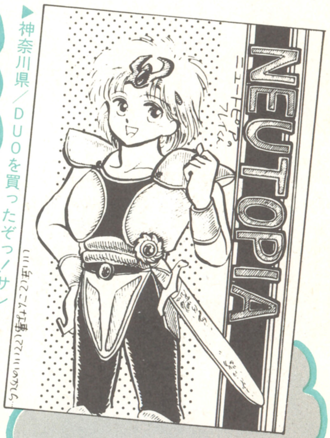
▼愛知県／ヤマちゃんクン

⬆⬅実はとうとう決心してしまったのだ。バッサリ切っちゃうよん。でも、今は原稿書いてて(当然)、忙しくて美容院に行けないの(泣)。あ、イラストも描き変えなくちゃ…。スキーも…。大変だ(泣)

⬇いきなり超リアルな『源平討魔伝』の平影清。コワイくらいの迫力!

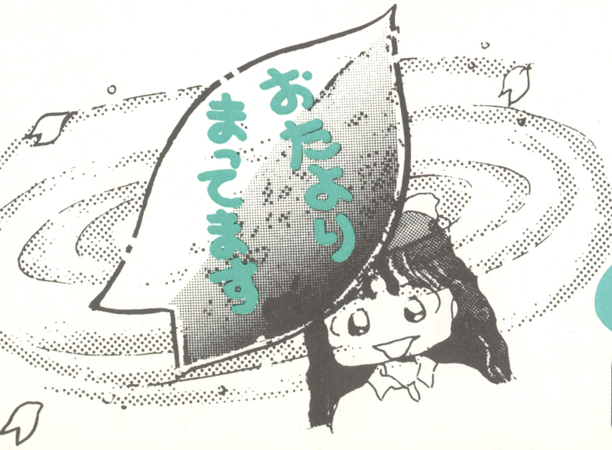


▲岡山県／小坂康天クン



▶神奈川県／DUOを買ったぞっ!サン

⬆フレイ君ね。古くてちょっとマイナーなゲームだけど続編も出て、固定ファンがついているのよね



リーダーズランドではみんなの楽しいおたよりを募集しています♡ 極私的ゲーム評、法廷倶楽部、PC文化屋雑貨店と、大きく分けて3つのコーナーがあるので、おたよりにはどのコーナーあてかを書いてくださいね。それから最近、この3つのコーナーがパターンとして定着してきたけど、新コーナーや特設コーナーも随時登場しますよ。(F-1ファンのまどかとしては、「F-1開幕特集」、そしてマンセルが3連勝したら、絶対に「祝・マンセル特集」をしたいっっ!!と思っているんだ(趣味に走りすぎ?)。みんなも希望があったらドンドン提案してネ。それではおたより待ってます♡ (まどか)

極私的ゲーム評

7月号のテーマ	天外魔境卍MARU(4月30日必着)
8月号のテーマ	STARパロジャー(5月30日必着)

あて先 〒105東京都港区新橋4-10-7TIM
PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

とってもボケキャラなん

親友Mは念願がかない、彼女とスキーに行った。彼女とリフトに乗っているとき、天にも昇る気持ちだった。が、そこで何を血迷ったか、ストックで雪をすくおうとした。ストックは突き刺さって取れなくなった! しかも、そのとき「手を離す」という行為を思いつかなかった…。リフトから振り向くと、ストックを手にしたまま斜面をすべりおちていくMが遠くなっていった、と彼女は後日その状況を語った。悲しすぎる…。(東京都／じもてぃクン)

わくわく怪物ランド

ISLAND OF MONSTERS

ファンタジー世界の名脇役たちを ZOOM UP!

新連載

文：うちむら かたる　絵：ひいろ しゅうほう

第1回　スライムの実力

わくわく怪物ランドにようこそ！　ここではRPGの陰の主役ともいうべきモンスターたちに愛を込めて、いろいろウンチクを傾けていきたいと思います。記念すべき第1回目はモンスターの基本(?)「スライム」だ！

いまや弱小モンスターの烙印を押されてしまった感のあるスライム君。けど、テーブルトークRPG※ではなかなかの強敵だった。ドロドロしているので「剣で斬っても効果なし」。洞窟の天井などに貼りついて、下に誰かが通ると本能的に落っこちて「不意打ち」をかける。最大の特徴は、なんと！　へばりついた相手を「装備ごとスライム化」しちゃう（ただし、金・銀などの貴金属は溶かせない）。で、また天井に登って新たなエモノを待つわけ。

これだけ聞くと、本当はすごく怖いヤツと思ってしまいがち。ところがそんな彼らにも弱点があるのだ。火に弱く、焼かれたら一巻の終わり。また、こちらが魔力をまとっていれば手出しもできない。要するに「たいまつ」などを持ってれば大して怖くはないわけで、油断した時にヒジョーに恐ろしい存在と化すのだ。





普段、RPGをやっていて「どうしてスライムを倒すとゴールドがもらえるのか？」と疑問を感じてる人がいると思うけど、それにもちゃんと理由がある。そう、先ほども言ったように、彼らは貴金属は溶かせないのだ。それにスライムは本来あまり移動しないので、実は犠牲者の所持金はそこらへんに転がっているわけで、冒険者（プレイヤー）はスライムを倒すことで結果的に周辺に落ちているゴールドを拾ってるという具合。

こんなことを考えながら改めてゲームをすると、少し違った世界が見えてくるのでは？　このコラムでは、モンスターに関する疑問質問や、君のモンスター体験談を募集します。あと、モンスターの人気投票などもやってみたいので、ドシドシお便りください。それでは、また来月！



3月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①パチ夫くん 十番勝負

山形／平澤 元・17歳
新潟／林 義弘・?歳
／桜井謙太郎・14歳
茨城／岡田 正隆・18歳
埼玉／栗原 高志・7歳
東京／大野 公子・19歳
／赤池 正樹・14歳
／渡辺 光司・17歳
富山／折谷 貴幸・14歳
長野／下平 貴之・15歳
愛知／北澤 清一・13歳
／原田 純一・16歳
大阪／吉田 篤史・13歳
／牧 秀雄・16歳
兵庫／大田 勝也・24歳
／江本 政英・19歳
岡山／田中 雅之・15歳
福岡／宮崎征一郎・22歳
佐賀／江口 健太・11歳
宮崎／押川 忠明・17歳

②出たな!! ツインビー

北海道／竹田 義和・15歳
／後藤 悟・14歳
宮城／高橋 正人・16歳
／鈴木 秀一・16歳
新潟／八十 勲・14歳
／松井 潤・14歳
群馬／山崎 正宏・14歳
茨城／稲葉 洋二・21歳
埼玉／内田 昭・23歳
／折原 智治・16歳
東京／梅原 壮・14歳
長野／池内 和寛・19歳
静岡／小関 保直・16歳
福井／小林富士夫・17歳
岐阜／鵜飼 健一・19歳
愛知／岩本 拓郎・13歳
滋賀／山下 勝弘・15歳
奈良／福井 秀和・12歳
徳島／佐賀 歳治・16歳
高知／久武 雅一・24歳

③未来少年コナン

青森／上山 美博・18歳
岩手／佐々木 努・17歳
山形／相蘇 誠明・19歳
福島／川崎 誠一・24歳
群馬／宮崎 智之・15歳
埼玉／斎藤 賢郎・16歳
東京／中村 良寛・17歳
／橋口 忍・18歳
長野／煙山 誠・17歳
福井／谷口 洋一・22歳
三重／小川 高弘・15歳
京都／縄田 憲一・19歳
大阪／大蔵 誠司・16歳
／森川 剛・14歳
愛媛／高橋 正徳・16歳
高知／佐野 大志・14歳
広島／田和 雅之・25歳
山口／河村 孝一・18歳
福岡／中野 正・17歳
長崎／立川 英明・18歳

④サイキック・ストーム

北海道／東野 克巳・22歳
山形／菊地賢太郎・15歳
新潟／五十嵐利子・17歳
茨城／川瀬 栄一・16歳
／小関 実・21歳
栃木／斎藤 博規・12歳
埼玉／立花 祥宏・13歳
千葉／岩泉 敬士・20歳
富山／丸山 剛・17歳
石川／荒木 博光・18歳
福井／東 亮・18歳
愛知／野澤 晃弘・14歳
／浪崎 将範・16歳
／吉野 大・17歳
滋賀／和田 豊・14歳
三重／浮名 悟・20歳
岡山／藤岡 光雄・22歳
鳥取／角埜 孝司・18歳
福岡／松井 隆史・20歳
／坂本 英己・15歳

⑤マインスウィーパー

北海道／越後 幸伸・24歳
新潟／米山 清・18歳
福島／有賀 智・15歳
埼玉／久野 一幸・18歳
／栗地 大介・14歳
／野辺 友子・26歳
東京／金村 健一・15歳
／石川 陽良・32歳
神奈川／遠藤 保・15歳
／倉橋 賢治・22歳
／川上 功・15歳
岐阜／中野 勇一・19歳
愛知／堀内 千治・25歳
京都／津谷 友文・24歳
大阪／宮川 貴史・10歳
／宮本 直也・14歳
兵庫／亀岡 洋一・13歳
和歌山／中原 弘登・18歳
広島／山形 友彦・17歳
沖縄／牛久 伸二・22歳

⑥改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス

北海道／冨田 卓也・19歳
／前野 裕一・18歳
青森／工藤 勝寿・14歳
岩手／藤澤 敏裕・14歳
新潟／大瀬 律応・18歳
茨城／安 俊彦・17歳
埼玉／植原 健太・12歳
／高橋 浩司・19歳
東京／清水 隆章・19歳
／山本 祥祐・14歳
／秋山 信久・16歳
静岡／馬渡 賛・17歳
長野／松本 修・17歳
愛知／鈴木 裕基・13歳
京都／秀熊 伸祐・15歳
大阪／柳原 晃正・15歳
／阪口 朝紀・14歳
兵庫／西川 幸宏・15歳
広島／中村 慎介・14歳
山口／金子 隆幸・14歳

※テーブルトークRPG⇨コンピュータ機器を使わず、人との対話のみで行うロールプレイングゲーム


コズミック・ファンタジー
惑星ゾラの秘宝にかかわる謎のケース、そこに隠されていたものは…
サヤ! 英雄ティタニスの末裔よ
銀河の平和には
君の愛と勇気が必要だ!!
act.5
秘宝の謎
PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力:小原渉平

ストーリー

ユウが宇宙海賊ゲドーの手から救出した貨物船は、銀河でも有数の大企業ノーランディアの所有船だった。やがてユウとバンの一行が同船に招待され赴いたとき、リムがノーランディア財閥の令嬢であるという意外な事実が明かされる。そして、惑星ゾラの秘宝にかかわる驚愕の事実も……。





ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ／惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

バン／コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム／コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡？


ゾラの秘宝の話なら
あっしも
耳にしたことが
あるでし！
でもあの星は…
わっ!?
なぜなら
あの惑星の周りには
まるでバリアか
何かのように
特殊な大気が
覆っているからです！
そのとおり
惑星ゾラは
人類未踏の
禁断の星…
ああ
どういうわけかゾラは
成層圏の大気だけが
ものすごく
密度が高いんだ・・・
特殊な大気
・・・・？


つまり
宇宙船が大気圏に突入する際の
摩擦熱が異常に高くなり
船体が耐えきれずに
燃え尽きてしまうんだよ
そこで私は
ノーランディア財閥の
すべてを賭けた
テクノロジーと
大金を注ぎ込んで
それに耐えうる探査船を
造りあげさせたのです
そして
このゾラの秘宝を
手に入れることに
成功したという
わけです
それで
そのことを嗅ぎつけた
宇宙海賊ゲドーに
狙われたってわけね
しかし
そのつまんねぇ
箱のどこが
秘宝なんだよ!?
ハハハ　これは
宝を守るための
ケース…
いわば金庫だよ！
いま
中身を
お見せしよう
ピピッ

越智先生の近況報告!!

パート1と2でニャンを担当していただいた声優の中野聖子さんがアメリカに移住されてしまい、出演不可能となってしまった。でもイメージを変えないように新しい声優さんをキャスティング中なのでご安心を。主題歌は高山みなみさんに決まりました。





コズFAN通信

●越智さんは、忙しくておちおち寝てもいられない…。（宮城県／コズミック・ファンII）●あれ（2月号57ページのリム♡）以上の「おやくそく」を期待していいんですね、越智先生!!（宮城県／ゲドーの友人）●絶対サヤが好き！（大阪府／実はけっこうリムも好き！）


ブワッ
ヒュゥゥゥ・・・
こ・・・
これは!?


来たれよ
我が元に
…………
ゴゴゴゴ
来たれよ
我が血を
受け継ぐ
者よ……

コズFAN通信

●やいゲドー！お前、毎週『ムーOン』見てるだろう。実は俺も見てるんだ、はっはっはっ。それはさておき、一時噂のあったアニメ化の話、あれはいったいどうなったのでしょう。かなり昔ですよ。たしか『コズミック2』の発売が発表された頃だから。（栃木県／新参丸）





※マザー…アルジャーノン号のメインコンピュータの愛称

コズFAN通信

●『コズミック3』の主人公レイのような髪型にしたいなあ。ハハッ。（静岡県／MEDALISTツインカム）●『コズミック3』にはピック以外のニャンの子供たちも出してくださいね。（東京都／ぱい！）●レイとマイの関係は怪しい。（島根県／コズりんPART2）


CSC
マザー
解析を開始
してくれ！
DUS
わかりましたユウ
類似した古代文字との
照会より始めましょう
。。。。
ピュイイイイン
DOLCA
古代ペルシャ文字
。。。。。。不該当
古代ドルカ文字
。。。。。。不該当



コズFAN通信

●コミックではサヤをもっと活躍させてほしいです。それともう1つお願い。サヤのニューコスチュームの背面と、カラーのバージョンも載せてください。某クスで買ったガレージキットに、少々改造を加えたいのです。（神奈川県／プロジェクト34）

【ついに惑星ゾラへの冒険の旅に出る本誌6月号は、4月30日に発売!!】





寝不足気味の越智先生に励ましのお便りを!! あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN「ファンレター係」

金属板に対し異常な反応を見せるサヤ…彼女と惑星ゾラとの関係は…



act.5 おわり

次回は 惑星ゾラへの冒険の旅が始まるゾ。絶対に見逃すな!!

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

News プッシュホン感覚で録画完了 4月発売、ビデオ・プラス

普及率と裏腹。活用されていない予約録画機能

24時間放送やJSBなどの新しいプログラムが増えて、テレビは娯楽の王道として復権した。そんなわけで、日々情報がごちゃまんと詰め込まれ、お家でゴロリンな生息形態を本分とするカウチな人たちだって、生半可じゃとても太刀打ちできないのが現状なのだ。そこでグーンと台頭したのが情報を取り溜めできるビデオの存在。日本での普及率は80%強だそうで、もはや生活必需品の地位をシッカリと得ている。それは、ビデオが家にある最大の理由がレンタル・ビデオが鑑賞できるからでも、持っているとイバれるからでもなく、テレビの予約録画ができるということにつきる。つまり、自分の見たいときに見たい番組が見られる便利さ、という理由からなのだ。

ところが、この予約録画というのがビデオデッキのメーカーを問わず、結構面倒。複雑怪奇という説もあって、せっかくの機能を活用してない人、多いんじゃないかな？　チマチマしたボタンを押しながら、日付見て、チャンネル合わせて、開始と終了時間を指示して…。このうざったさ、なんとかなんないかなあ。

そんなワケで、悩めるメカオンチに福音／　プッシュホン感覚でカンタンに予約操作のできる必殺のリモコンが文房具でお馴染みの"プラス"から登場する。その名も「ビデオ・プラス」。コイツは予約録画に必要なデータを8桁までの数字コード化を行うプログラムと、それを元に戻して録画を行うプログラムを組み合わせたシステム。理屈は難解だが、要は新聞や雑誌に掲載される番組別の8桁までの"Gコード"と呼ばれる番号をビデオ・プラスに入力するだけ。あとはビデオデッキの近くに置いておくだけで予約録画が行えるとゆうスグレモノなのだ。





【仕様】
電　　源：DC6V（単4乾電池4本使用）
動作距離：５ｍ以内
メモリーバックアップ：10時間以内
（但し、時計と予約内容は８分）
時間年差：±３分
外形寸法：縦120×横100×厚さ32㎜
重　　量：約200ｇ（電池含む）
付 属 品：単４乾電池４本、ホルダー

オンエアすべてをカバー、フレキシティブルが魅力

Gコードシステムが既存のバーコード予約システムに比べて格段に優れているのは、録画対象番組に対する柔軟さ。バーコード予約の現状は映画とか大作のドキュメントとか、限られたタイトルだけがテレビガイド誌に載る程度。それに対して、ビデオ・プラスはオンエアされるすべての番組をカバーする。しかも一般家庭にもっとも流通したメディア、新聞を巻き込んだ点が大きい。毎朝届く新聞のテレビ欄を見れば、すべての番組にGコードが付いていて、コレと思う番組の番号を電卓の要領で入力するだけ。ほんと、簡単。これなら誰でも予約OKでしょ？　また、既存のほとんどのメーカーの赤外線ワイヤレスリモコン付きビデオに対応し、オプションとして捉えられるのもうれしい。"Gコード対応デッキだけの恩恵"なんかじゃなくて、リモートコントロール機能をもったビデオならメーカーも機種も問わないわけ。予約の許容量も大きく、8番組まで対応。さらにビデオ・プラス本体に組み込まれた時計のおかげで、ビデオ本体の時間が狂っていても正確に作動するのもうれしい。つまり、それぞれのデッキが内蔵する予約録画の手順はまったく無視して録画できる賢いやつなのだ。

気になる価格はジャスト１万円／　普及を見越しているとはいえ、おこづかい程度の設定に拍手。発売は4月上旬から首都圏の文具店より順次全国発売。また、Gコードは4月1日から朝日新聞で掲載を開始する。以降、7月にテレビ情報雑誌各誌、半年後には他新聞社に展開していく予定。今後の予約録画のスタンダード化を予感させる大物の登場だ。

イラスト／遠藤佐登美

News 『アストラルバウト』制作発表
前田日明をイメージ

空前のプロレスブームも手伝ってかゲームの世界でも格闘ものがウケている。各社がこぞって格闘ゲームを発表する昨今、そこではゲーム以上に熱い闘いが展開されている。

そんな激戦区に超強力な助っ人を引き連れ、参戦してきたのがキングレコードのスーパーファミコンソフト第１弾『アストラルバウト』だ。プロレスファンならピーンときたことと思うが、ゲームのイメージキャラに起用されたのが、あの格闘王"前田日明"なのである。そして、彼の妥協なきファイティング・スタイルをそのまま再現したのが、この『アストラルバウト』というワケだ。

ゲームは、プロフェッショナルレスリング、柔道、サンボなど全9種類のジャンルより選ばれたファイターが格闘技戦を行うというもので、KOかギブアップでのみ勝負が決まる完全決着ルールを採用。キックやパンチはもちろん、スープレックス、サブミッションなど、120にも及ぶ技の数々をリアルに再現する。また、実在の選手をモデルにしているため、前田VS.タイソン（実際には名前が違うが）というような夢の対決も可能。「もう少し男前に作って欲しかった」と冗談で会場を湧かせた前田選手だが、「自分も買いたい」と、このソフトの出来には太鼓判を押す。発売は6月26日、9300円（税込）の予定。ちなみに自分のキャラクタでゲーム挑戦を披露した前田選手だが、結果はKO負け。残念！





制作発表は３月12日、赤坂プリンスで。スーツ姿もキマリ！

前後左右どの向きでも組み合えるのが特徴。前田もご満悦

Book 『ゲームプレイヤーコミックVol.4』
隔月化第１弾！

以前、紹介した『ハドソン魔境』のみのり書房から、ゲームを題材にしたギャグマンガ集『ゲームプレイヤーコミック』シリーズが発行されている。４冊目となる今回、なんと隔月化第１弾となった。内容は『ウィザードリィ』が中心。PCエンジンのゲームも結構あり、古くは『ネクタリス』から『PC原人』、そして『マジカルチェイス』も入っている。気になる執筆陣は、コミック版『ウィザードリィ』作者の石垣環氏や『ULTRA BOX6号』のフラグの国のアリスのゲームデザインと音楽を担当した衛藤ヒロユキ氏、ドラクエ４コマの人気作家石田和明氏など、知る人ぞ知る御仁が勢ぞろい。ゲームを知っている人間なら抱腹絶倒のギャグが満載されている。



16ページ増えて、お値段は据え置きの税込定価580円！ 3月13日発売。

News レコーディング快調
矩形波倶楽部2ndアルバム

コナミ矩形波倶楽部セカンドアルバムのレコーディングがスタートした。前回はT-スクエアの安藤まさひろがプロデュース、本格的なフュージョンアルバムとして話題になったが、今回は、日本最後のヘビメタバンド（!?）と言われるXのPATAが特別ゲスト参加。矩形波のリーダー、古川氏と絶妙なギターバトルを展開。ギターバトル収録時には「ロッキンｆ」の取材が入るなど、早くも話題を呼んでいる。このアルバム『Sound Locomotive』はキングより6月下旬発売予定。



『ENDLESS RAIN』の大ヒットで知られるXのギタリスト、PATA



矩形波倶楽部のリーダー、古川もとあき氏。コナミの社員だが、ギターの腕はプロ級なのだ。

Cinema 『バーチャル・ウォーズ』
CG駆使したSF映画

バーチャル・リアリティとはコンピュータサウンドやグラフィックを組み合わせ、現実とそっくりのシミュレーションを作り、仮想空間などを疑似体験できる技術。そのバーチャル・リアリティを素材にしたSF映画『バァーチャル・ウォーズ』が登場する。ストーリーを紹介しよう。

とある研究施設ではバーチャル・リアリティを使用し、チンパンジーの知能を加速させていた。実験の資金援助をする謎の組織"ショップ"は、動物の自己戦闘能力を倍加させる戦闘シミュレーションを強要。その暴力的な実験に懸念を感じた科学者アンジェロは研究所を辞め、研究をもっと有益に使おうと、近所の6歳の知能しか持たないジョウブ青年の知能促進を試みた。急成長を遂げるジョウブ。しかし、これを知った"ショップ"は、ジョウブに与える薬品を動物実験に使った戦闘用プログラムに入れ替えてしまう。優しく無垢だったジョウブの心は狂気と怒りにねじまげられ、"人間兵器"と化してゆく。アンジェロが"ショップ"の陰謀に気づいたとき、恐怖と悲劇は限りない暴走を始めていた…！



バーチャル・リアリティ・コンピュータを使用して究極のセックス。しかし、ジョウブの精神力のパワーに、恋人は発狂してしまう



バーチャル・リアリティにより、思考を集中させるだけで物を動かせるまでのパワーが

映画『ターミネーター』『トータル・リコール』、小説『アルジャーノンに花束を』をミックスしたような内容だが、秀逸なストーリーとコンピュータ・グラフィックを駆使した映像が圧巻。バーチャル・リアリティ・エリア内での戦いや、肉体を変化させた究極セックスのシュールな映像など、コンピュータ・グラフィックの高度な技術とアクションが見事に統合した作品だ。劇場公開は４月下旬予定。（上映時間：１時間49分）

Goods セイコー"大予言" ゲーム感覚で目覚まし占い！

なぜか世の中は占いブーム。イワシの頭も信心とは言うけど、オーソドックスな占星術、手相に留まらず、手裏剣の刺さりかたで運命を占う"忍者占い"やら"おっぱい占い"（トホホ…）までなんでもアリ。とまあ、当たりハズレよりもパフォーマンスを楽しむのが今風でして…。よって、運命とか因果とかいった重〜いヤツより、ライトなのを毎日楽しみたい。そんなワケで登場した占い機能付目覚まし時計「大予言」がセイコーから発売、コレがかなり人気なのだ。目覚ましのアラームを止めると文字盤の周囲の8個のダイオードが回転、停止した表示位置とサウンドで占い結果を出してくれる。ほとんどゲーム感覚だよね。



○「大予言」8500円(税別)。ほかに「当たって砕けろ」「最後に愛は勝つ」などの愛情占い用も発売中

News 絵コンテ全集刊行 『ふしぎの海のナディア』

ガイナックスが3月下旬より、『ふしぎの海のナディア絵コンテ全集／全8巻』の刊行を開始。制作元ならではの特権を活かし、未公開資料やメインスタッフの「今だから言える本音」を盛り込むなど、マニア感涙の作品になること必須。さらに通販特典として、4月末日までに全巻予約した方全員に、LD全集『ふしぎの海のナディア・パーフェクトコレクション』に収録の「おまけアニメ」の絵コンテ集（庵野秀明監督直筆サイン入り）を第9巻としてプレゼント／ 配本時期は第1回（1〜2巻＋通販特典第9巻）が3月末日、第2回（3〜5巻）が4月末日、第3回（6〜8巻）が5月末日。■問い合わせ、申し込み先：ガイナックス通信販売係 ☎0422-22-1980（月〜金 12:00〜19:00）



○各巻税込3600円（送料別）。B5判。通販のみ

News DJギャルと仲良くなれる!? Miss DJファンクラブ

東京・ゲームファンタジア渋谷のDJギャルのファンクラブが結成された。会員になると、会員証と月々の会誌が送られるほか、DJギャルとパーティーやゲーム大会などのイベントに参加できる。さらにシグマ提供試写会や、ファンタジア渋谷のカラオケボックス入場無料券配付など特典もいっぱい。年会費1000円、入会金無料。詳しくは店頭または下記にお問い合わせを。■〒117 東京都渋谷区渋谷1-17-1 美竹野村ビル（株）シグマ内 Miss.DJ ファンクラブ事務局 ☎03-3486-2851

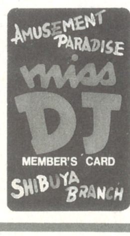
なお、会誌は店頭にも置いてあり、誰でも気軽に見ることができるぞ。

私たちがミスDJです♡





DJは坂本和枝嬢（左）と岡田麻里菜嬢（右）を含め、レギュラー8人と予備軍（!?）の女子大生。入会資格は1人でもお気に入りのDJ娘がいること♡



○ファンクラブの会員証。申し込み用紙や会誌は店頭にも置いてある

Cinema 社会派ホラー映画!? 『壁の中に誰かがいる』

『エルム街の悪夢』シリーズの鬼才、ウェス・クレイブン監督の新作『壁の中に誰かがいる』は、『ホーム・アローン』のホラー版といった趣の映画。

スラム街の少年、フールの家には父親がおらず、母はガンを患い、姉は妊娠していた。何とか2人の入院費を稼ぎたいフールは、無情にも家賃滞納で立ち退きを命じる家主が、実は人からしぼり取った金で金貨コレクションまで持つほど私腹をこやしていることを知る。そこでリロイ、スペンサーの3人とその家に忍び込む。しかしその館こそ、凶暴な夫妻と化け物がうごめく、脱出不可能な館だった／

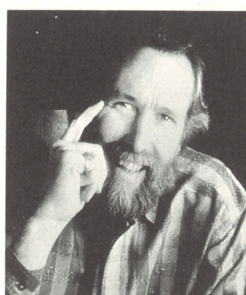

○アダムズ君（右端）はM・ジャクソンとも共演

アメリカで実際に起きた事件をヒントにクレイブンが12年間温めたこの映画、単にホラーというだけでなく、ホームレスや児童誘拐、虐待など、病んだアメリカの姿を取り入れた社会派ドラマでもある。劇場公開は3月下旬。（上映時間：1時間42分）

News ジム・ヘンソンの遺作がビデオに ファンタジーマニア必見！

TV『セサミストリート』のマペット（人形）を手がけたことで有名なジム・ヘンソンの『新・ストーリーテラー ギリシャ神話』のビデオがKSSから発売。神話やファンタジー世界の映像化といえば、レイ・ハリーハウゼンの『アルゴ探検隊』や『シンドバット』シリーズが有名だが、ジム・ヘンソンも'82年に『セサミストリート』出身のフランク・オズ、イラストレーターのブライアン・クラウドらと組み、登場人物がすべてマペットという映画『ダーククリスタル』を制作。その精微なデザインと強烈なイメージは『ロードス島戦記』のキャラデザイン担当の出渕裕など、日本でも多くのデザイナーや漫画家に影響を与えた。

ビデオの内容は、第1巻が第1話「オルフェウスとエウリディケ」と第2話「ダイダロスとイカロス」を収録。第2巻が第3話「ペルセウスとゴルゴン」と第4話「テーセウスとミノタウロス」を収録。本来意志を持たないマペットを、まるで命を吹き込んだかのように見せる『映像の魔術師』の異名を持つジム・ヘンソンは、全12話のうち4話分を制作後、この世を去っており、この作品が遺作となっている。



JIM HENSON

『セサミストリート』のマペットビルダーとして有名。制作、監督、脚本もこなす。主な監督作品は『ダーククリスタル』('82)、『ラビリンス』('86)。TVシリーズ『ストーリーテラー』('87)でエミー賞特別部門受賞。'90年、続編制作中に急逝。



○第1巻、2巻ともに15800円（税別）

Book 学者がマジメに研究 『ウルトラマン研究序説』

正義の味方数あれど、21年間も現役の人気を保ち続けてるウルトラマンにかなうヒーローはいない。なにしろ20代～30代半ばのほとんどの人がこのスーパーヒーローに魅了されて育った。白地に赤のド派手な衣装（肌？）で登場、イカツイ怪獣たちに比べ明らかに貧相な彼は、メチャミソになぶられながらも最後には必殺技を決めて必死に飛んで逃げる。当時の少年たちはその闘いを熱く見つめ、応援していたものだ。ところがそんな少年たちも今や立派なオヤジになった。そして当然ながら疑問が巻き起こる。そう、「ウルトラマンに家を壊されたらどこに損害賠償請求をするか？」とか「倒された怪獣の死体処理は誰がする？」さらに、

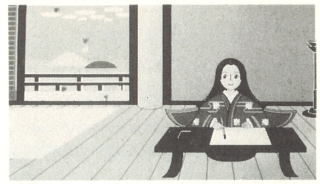


○学者たちが専門分野を生かしながらウルトラマンを分析した『ウルトラマン研究序説』1400円／中経出版

「ホシノ君は未成年。特科隊の雇用形態はどうなっているのか？」などなど。大きなお世話と言っちゃそれまでだけど、やっぱり気になる。そんなワケでこの本は、若手学者25人が科学的に真面目にウルトラマンの世界を論じる学問だ。数々の謎が霧のように晴れること間違いナシ。

News 第5回作品募集 NECパソコンアート大賞

パソコンは今やビジネスシーンやオタッキーな人種の独占ジャンルを離れ、一般的な万能ツールとして広く使われるようになった。端末や表計算などパッシブなビジネスユースとは異なり、パーソナル・ユースでは“個人をクリエイティブするためのツール”としての色が濃い。中でも注目を浴びているのが“パソコン・アート”。これはハイテク機器をキャンバスに見立て、CGやアニメ、サウンド、といったアートを表現するもの。日本では横尾忠則や立花ハジメといったグラフィック・デザイナーが作品を発表、その繊細な表現が話題になっている。NECではこうしたパソコン文化の育成を趣旨に、恒例の「NECパソコンアート大賞」を今年も実施している。芸術志向の人は作品を発表してみては。■応募期間'92年5月11日まで。■対象作品（オリジナルプログラム部門）（市販アプリケーション部門）（ジュニア部門）■応募方法：個人、グループどちらでも可。詳しくは下記に問い合わせのこと。〒107 東京都港区赤坂郵便局留　NECパソコンアート事務局　☎03-3401-5107



○昨年のオリジナルプログラム部門大賞受賞作品。17歳の作品だ

People ゲーム大好き♡ ロックシンガー　小坂由美子

“アニメソングを歌うシンディー・ローパーばりのロックシンガー”なんて聞くと、なんか怪しいが（笑）、彼女に会ってみると、それもあながちデマではないと思った。今回の『宇宙の騎士　テッカマンブレード』は、たまたま彼女の作品がイメージにピッタリ合ったので起用されたが、「ゆくゆくはジャズからブルースまで歌いこなす歌手になりたい」と語る。そして、この場で明らかにされた隠れた趣味（!?）はなんとゲーム。「昨夜もファミコンの『京都花の密室殺人事件』をやってたんです。そうそう、『ロマンシア』（古い／）がどうしても解けなくて困ってます。誰か攻略法を教えて／」。

高校時代に「シークレット」というバンドを結成し、中国地区で数々のタイトルを獲得。「きんさん、ぎんさんだってガンバッてるし（笑）、死ぬまで歌っていきたい／」。情熱を秘めた瞳と、声量のあるハスキーな声が印象的な女のコだった。

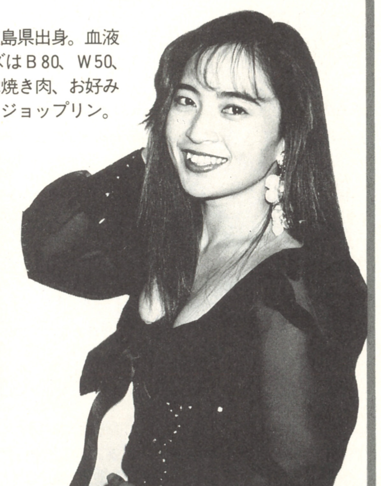
小坂由美子プロフィール

生年月日S45年2月3日。水瓶座。広島県出身。血液型A型。身長155cm。体重41kg。サイズはB80、W50、H85。趣味は映画鑑賞。好きな食べ物は焼き肉、お好み焼き。好きなアーティストはジャニス・ジョップリン。





○テレビ東京系TVアニメ『宇宙の騎士　テッカマンブレード』のCDは税込1000円でキングより発売中



今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。①テクノグラードからはP66でも紹介したパロディマンガ集『ゲームプレイヤーコミックスVol.4』を5名の方に。②メディアリングからは『ゼロヨンチャンプ』のトレーナーを6名と、③テレカを5名の方に。④ポニーキャニオンからは、『バカボンおそ松のカレーをたずねて三千里』のビデオの発売を記念して、UFOキャッチャーの景品（A：バカボンのパパとレレレのおじさん、B：バカボンのパパとうなぎイヌ、C：バカボンのパパと警官。すべて2つひと組）を3名と、⑤オリジナルアニメーション『三毛猫ホームズの幽霊城主』のオリジナル・サウンドトラック『THE MUSIC OF 三毛猫ホームズ』の発売を記念して、ノベルティ・グッズ、「三毛猫ホームズ」メッセージシールを10名の方にそれぞれプレゼントします。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ右記まで。4月30日必着、発送をもって発表とさせていただきます。



あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN編集部
5月号インフォ・プレゼント係

CD

パーフェクトコレクション ドラキュラ ニュークラシック



4/22発売　キング　3000円(税込)

遠き昔にファミコンのディスクシステム用から始まった『ドラキュラ』シリーズの音楽が、オーケストラになって再びよみがえる！　その名も『パーフェクトセレクション　ドラキュラ　ニュークラシック』。ファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコンすべての音楽から、よりすぐりの曲をセレクトし、アレンジしたというおいしいベスト・アルバムだ。アレンジもオーケストラ楽器にシンセをとり混ぜたりと、バラエティに富んだ作品に仕上がっている。

The 5 TEARDOROPS GOO!



3/21発売　ビクター音楽産業　3000円(税込)

ＴＶ深夜番組（ＴＢＳ系「ますこっとわー」エンディング）や花王のＣＭでオン・エア中のデビューシングル『夢見るＪＡＣＫ＆ＢＥＴＴＹ』収録。ロカビリーを基調としたポップなサウンドが耳に心地よい１枚。

W FAIRCHILD



3/21発売　ポニーキャニオン　3200円(税込)

元気なRed　Discとしっとりとした Blue Discの2枚組アルバム。フェアチャイルドの持つ静と動の２面性を表現した。ヒットシングル、ＣＭでもオン・エアされていた『スキスキ有頂天国』も収録。

SUPER HUMAN F²



4/22発売　東芝EMI　2500円(税込)

ヒューマンのスパーファミコンソフト『スーパーインフォメーションサッカー』『スーパーファイヤープロレスリング』のカップリング。通常のステレオで立体音響を楽しめる。アレンジを加えた６曲含む全10曲。

PERFECT COLLECTION Brandish



4/22発売　キング　3000円(税込)

ファルコムレーベルの定番として人気のパーコレシリーズ第４弾。原曲のイメージを損なわないアレンジが好評のスペシャル・アレンジで全曲カバー。ラストはＪ．Ｄ．Ｋ　ＢＡＮＤによるアレンジも２曲収録。

VisioN-I VisioN



3/21発売　ヴァージン・ジャパン　2600円(税込)

クィーンを思わせるコーラス。ブリティッシュ・ロックの影響を強く受けたという４人組、VisioNのデビューアルバム。ロックからアコースティックやバラードまで、レンジが広く、今後の可能性を感じさせる。

幻影都市



4/25発売　ポリスター　2400円(税込)

人気パソコンゲーム『幻影都市』のＣＤ化。『Xak』『XakII』『ＦＲＡＹ』のサウンド・クリエート・チームによる名作の数々を収録。さらにサウンドクリエーターによる○ＭＩＤＩ設定も大公開！

Video

ターミネーター2

3/6発売　パイオニアLDC　15450円(税別)

昨年、映画界の観客動員数は史上最低を記録したが、その中でこの『ターミネーター２』は配給収入56億円と『Ｅ．Ｔ．』につぐ史上２位の数字を打ち出した。前作で執拗な殺人ロボットを演じたＡ．シュワルツェネッガーが、今回は正義の味方として登場。これに敵対する最新型殺人ロボットは前作より数段優れた性能を持つ。圧倒的なアクションとＳＦＸを堪能できる作品だ。



JOKER マージナル・シティ



4/21発売　サイクロン　9800円(税込)

原作は月刊『ＷＩＮＧＳ』(新書館)に連載中の人気ＳＦアクション漫画で、とくに10代～20代後半の女性層に強い支持を得ている。３月25日のイメージアルバムに続くビデオ発売となった。

ウォーリーをさがせ！③



4/29発売　ポニーキャニオン　2800円(税込)

絵本でおなじみ、大人気のウォーリーのアニメビデオ全６巻が発売。もちろん、ウォーリー探しは絵本同様に収められている。１分間画面が静止し、その間にウォーリーを探す仕組みだ。

NOW PRINTING

サイレントメビウス

4/24発売　C.I.C.ビクター　9800円(税込)

キャラクタデザイン担当は言わずと知れたあの菊池通隆氏。圧倒的な人気を誇る『サイレントメビウス』の劇場用アニメは昨年の夏、ファンならずともその見事な出来映えに驚きの声をあげたことであろう。それがこの春、いよいよビデオになって登場。ＶＨＳとＳ－ＶＨＳ用の同時発売、実力の豪華スタッフとキャストの起用で最高の音と映像を実現したこの作品に相応しいメディアといえる。同年春に公開された『ガンダムＦ91』を越える公開実績を見ても、この作品がすでにマニアだけのモノにとどまっていないのがわかる。

バカボンおそ松のカレーをたずねて三千里



4/17発売　ポニーキャニオン　13184円(税込)

不滅の人気マンガ『天才バカボン』がついにビデオで登場。これは劇場で公開を前提で制作されている。物語は世界一おいしいカレーのルーを求めて天竺に行く、という奇想天外さに爆笑！

バックドラフト



4/24発売　C.I.C.ビクター　1648円(税込)

火災現場で起こるバックドラフトと呼ばれる凄まじい爆発。これを利用して放火殺人を続ける凶悪犯と、それに立ち向かう消防士。意志を持つかのように攻撃してくる炎の迫力が観る者に迫る。

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

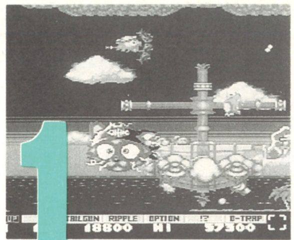
PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月はヒットチャートの2位に入ってきた『改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス』の動向に注目しよう！

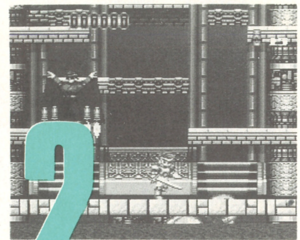
1月30日▶2月28日発売の新作

1月31日(金)NHK大河ドラマ 太平記
1月31日(金)ULTRABOX 6号
1月31日(金)サイバードッジ
2月7日(金)ブロウニング
2月21日(金)IQ　PANIC
2月21日(金)ゲート・オブ・サンダー
2月21日(金)パロディウスだ！
2月28日(金)改造町人シュビビンマン3
異界のプリンセス
2月28日(金)ぎゅわんぶらあ自己中心派
麻雀パズルコレクション
2月28日(金)出たな!! ツインビー
2月28日(金)麻雀覇王伝カイザーズクエスト
2月28日(金)未来少年コナン
2月28日(金)雀偵物語2
宇宙探偵ディバン／出動編
2月28日(金)ヒューマンスポーツフェスティバル

月間売り上げBEST10 (1月30日▶2月28日)

MONTHLY HIT CHART


1
⇧予想通り1位に入ってきた「パロディウスだ！」


2
⇧「シュビビンマン3」は惜しくも1位を逃す

前月	順位	ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
初	1	パロディウスだ！	443	コナミ	シューティング Hu	'92年2月21日 9800円
初	2	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス	258	日本コンピュータシステム	アクション CD	'92年2月28日 6800円
初	3	出たな!! ツインビー	233	コナミ	シューティング Hu	'92年2月28日 6800円
初	4	サイバードッジ	210	トンキンハウス	スポーツ Hu	'92年1月31日 6800円
初	5	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編	161	アトラス	麻雀 CD	'92年2月28日 4800円
2	6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	113	ハドソン	ロールプレイング CD	'91年10月25日 6800円
初	7	ゲート・オブ・サンダー	97	ハドソン	シューティング CD	'92年2月21日 6800円
1	8	SUPER桃太郎電鉄II	95	ハドソン	ボードゲーム Hu	'91年12月20日 6800円
初	9	ヒューマンスポーツフェスティバル	91	ヒューマン	スポーツ CD	'92年2月28日 5900円
9	10	マイトアンドマジック	89	NECアベニュー	ロールプレイング CD	'92年1月24日 7200円

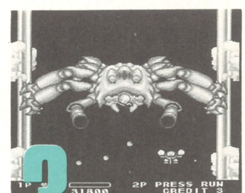
※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

大健闘を見せた『シュビビンマン3』！

今月は新作14本の中から7本がベスト10入り。前月3位から8位までの作品がそっくり新作と入れ替わった形で、チャートの顔ぶれはガラリと変わった。また、上位1位から5位までが新作で占められたのは、このヒットチャートが今年1月号を境にそれまでの週間集計から月間集計に切り替わって以来、初めてのこと。

そんな新作の強力作品がひしめく中でまず目につくのは、2位に入ってきた『改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス』の健闘だ。1位の『パロディウスだ！』とは発売日の関係から集計期間にちょうど1週間の差があるが、実はそのズレを調整すると単純な集計上は『シュビビンマン3』が上回ることになる。パソコン版やアーケード版ですでにヒットした作品の移植版がヒットするのは当然といえば当然。逆にオリジナル作品は認知度のハンディから、これまで大きなヒットにはなかなかつながらなかった。シリーズを継続させながら第3作目にしてようやく日の目を見た今回の『シュビビンマン3』のヒットは、そうした意味も含み、業界に明るい材料を提供しているといえるだろう。


3
⇧『ツインビー』は一歩およばなかった

今年1月号に1位で登場して以来、4カ月もの長い間ベスト3内をキープしていた『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』は、今月ついに6位へと後退。勢いに少々陰りが見えてきた。

来月の注目ソフトはコレだ!!


⇧『天外魔境II卍MARU』(3月26日発売)がお目見え

前人気BEST10

ついにNo.1獲得『コズミック3』

『天外魔境II卍MARU』が3月26日に発売され、前人気対象外作品となったことで、新たに1位の座の争奪戦が展開された今回。前回2位の『イースIV』と同3位の『コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ』の2本が集計最終日まで争ったが、軍配は僅差で『コズミック3』に。『モンスターメーカー　闇の竜騎士』は前回よりも得票を50%伸ばしている。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	3	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	日本テレネット	429	30%	得票を倍に伸ばして堂々の1位。前号の巻頭特集の反響が出た印象
2	2	イースIV	ハドソン	382	0%	得票を大幅に伸ばしたが、1位の座は『コズミック3』にはばまれた
3	4	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	255	70%	上の2強に唯一迫る。今号の特集で人気にさらに弾みをつけるか?
4	7	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	121	10%	開発状況に大きな進展はなし。しかし得票のほうは大きくアップ!
5	初	STARパロジャー	ハドソン	112	100%	前号の特集が奏功してか、初登場5位と健闘。発売日は4月24日!
6	8	ロードス島戦記	ハドソン	109	90%	久々に今月記事を組めたので、来月は大きくランクアップしそうだ
7	9	ドラゴンナイトII	NECアベニュー	105	60%	こちらも順当にランクをあげている。今後は、台風の目となるか?
8	12	ふしぎの海のナディア	ハドソン	100	30%	一時圏外に落ちていたが再浮上。画面写真は近日公開できる予定だ
9	13	ああっ女神さまっ	日本コンピュータシステム	76	——	再びベスト10に入ってきたが残念ながら発売中止となってしまった
10	15	銀河お嬢様伝説 YUNA	ハドソン	66	10%	久々のベスト10入りだが、画面写真の公開はまだまだ先となりそう

移植希望BEST10

『ストII'』早くもチャートイン!

現在開発中で、まだ巷のゲームセンターにはお目見えしていない業務用『ストリートファイターII'(ダッシュ)』が早くもチャートイン。先頃開かれたAOUでの出展が得票の伸びにさらに拍車をかけた印象だ。3位には『聖魔伝説3×3EYES』が7位から一気にジャンプアップ。前回6位だった『キャプテンコマンドー』は圏外19位と大きく後退している。

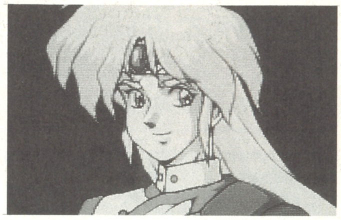
順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII	アクション	301
2	3	パソコン プリンセス・メーカー	シミュレーション	108
3	7	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	96
4	2	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	63
5	5	業務用 XEXEX(ゼクセクス)	シューティング	59
6	4	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	56
7	初	業務用 ストリートファイターII'	アクション	49
8	9	スーパーファミコン ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	ロールプレイング	44
9	8	業務用 グラディウスII	シューティング	38
10	18	パソコン 三国志III	シミュレーション	36

ゲーム成績表BEST20〈お買い得度編〉

1枚に3本入りは超ヤスイ?

今回はゲーム成績表の中の「お買い得度」のランキングを出してみた(タイトルの後にある数字は総合順位)。1枚のCDでサッカー、ゴルフ、テニスと3本のスポーツゲームが楽しめる『ヒューマンスポーツフェスティバル』が初登場で1位にランクインしている。

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	ヒューマンスポーツフェスティバル㊻	4.409	11	究極タイガー⑳	4.156
2	マジカルチェイス①	4.384	12	ボンバーマン㉜	4.154
3	SUPER桃太郎電鉄II⑥	4.333	13	SUPER桃太郎電鉄⑧	4.108
4	R-TYPE I⑦	4.280	14	スーパーダライアス⑰	4.039
5	桃太郎伝説ターボ⑫	4.207	15	プロ野球ワールドスタジアム'91㊿	4.033
6	桃太郎伝説II③	4.203	16	ワールドジョッキー㊳	3.964
7	うる星やつら STAY WITH YOU④	4.187	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派㉝	3.955
7	ドラゴンスレイヤー英雄伝説⑩	4.187	18	ファイティングストリート⑱	3.949
9	イースI・II②	4.185	19	モンスターレア㉑	3.947
10	出たな!! ツインビー⑭	4.159	20	天外魔境ZIRIA⑤	3.933



『コズミック3』は主要キャラも決定し、シナリオ作業も順調に進行中だ



強敵がひしめく中で初登場5位と大いに健闘した『STARパロジャー』



ついに連続1位記録をVIIにまで更新した『ストII』。第2弾もランクイン



『ヒューマン〜』は、税込5900円ということは1ゲーム単価2000円以下!!

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。

ソフト合計
120本

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

今号のプレゼント　各20名様

①STARパロジャー……………………………12
②ライザンバーIII……………………………26
③テラフォーミング…………………………28
④ビルダーランド……………………………32
⑤源平討魔伝　巻ノ弐…………………付録①3
⑥SUPER雷電………………………………付録①18

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を１つ（①～⑥）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）41円切手をはってポストまで。締め切りは4月28日（必着）、発表は5月30日発売の7月号です。

アンケート

❶今号の記事の中でおもしろかったものを表１から3つ選び、おもしろかった順に書いてください。
❷また、今号の記事の中でつまらなかったものを表１から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、その該当する番号すべてに○をつけてください。
❽これから買おうと考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を１つ選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選び、書いてください（複数解答可）。
①新作記事に読みたいものがあったので。
②特集企画が面白そうだから。
③付録に興味があった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかった。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦定期的に購入しているため。
⑧その他。
⓬好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧その他
⓭今月の特別付録①「MONTHLY攻略大全」について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
⓮今月の特別付録②「天外魔境II卍MARU　攻略&データ集　中巻」について、あてはまる番号を１つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
⓯ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

No.	表1　今号の記事
1	表紙
2	(特報!!) モンスターメーカー　闇の竜騎士
3	ハドソン
4	日本テレネット
5	ヒューマン
6	ナムコ
7	タイトー
8	データウエスト
9	ライトスタッフ
10	ブレイン・グレイ
11	マイクロワールド
12	アイ・ジー・エス
13	NECアベニュー
14	日本物産
15	システムソフト
16	ナグザット
17	リバーヒルソフト
18	テンゲン
19	OTHER MAKERS
20	READER'S LAND
21	インフォスクラム
22	PC ENGINE DATA BANK
23	(新コラム) わくわく怪物ランド
24	(COMICS) コズミック・ファンタジー
25	UL-TECH Wonder Land
26	新作発売カレンダー
27	(体験リポート) AOU'92 AMUSEMENT EXPO
28	(特別企画) ゲームメーカー・レース参戦事情 サーキットの熱き戦い!!
29	(特別付録①) MONTHLY攻略大全
30	(特別付録②) 天外魔境II卍MARU 攻略&データ集 中巻

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	㊙スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep/メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	月刊少年ガンガン
25	その他

表3　機種名

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン
	PCエンジン コアグラフィックス
	PCエンジン コアグラフィックスII
	PCエンジン シャトル
4	PCエンジン スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO用液晶モニター
9	PCエンジン LT
10	PCエンジン GT
11	スーパーシステムカード
12	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
13	セガマスターシステム
14	MEGA DRIVE
15	PC-8801シリーズ
16	PC-9801シリーズ
17	X68000 シリーズ
18	FM-TOWNS
19	ゲームボーイ
20	LYNX
21	ゲームギア
22	NEO・GEO
23	その他
24	何も持っていない
25	特に買いたくない

表4　ゲーム名

No.	表4　ゲーム名
1	R-TYPE Complete CD
2	RPG原人
3	IQ PANIC
4	アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
5	アドベンチャークイズ　カプコンワールド ハテナの大冒険
6	アルガノス
7	アルファウェーブ
8	イースI・II
9	イースIII　ワンダラーズフロムイース
10	イースIV
11	IT CAME FROM THE DESERT
12	1941-カウンターアタック-
13	インペリアル・フォース
14	ヴァリスIV
15	WIZARDRY (仮称)
16	宇宙戦艦ヤマト
17	ULTRABOX 6号
18	うる星やつら　STAY WITH YOU
19	エグザイル～時の狭間へ～
20	エグザイルII (仮称)
21	NHK大河ドラマ　太平記
22	F1 CIRCUS'91
23	F1 CIRCUS Special
24	エフェラ　アンド　ジリオラ ジ・エンブレム　フロムダークネス
25	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵
26	改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
27	カラーウォーズ
28	川のぬし釣り　自然派
29	ギャラクシーフォースII
30	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション
31	キャンペーン版　大戦略II
32	銀河お嬢様伝説　YUNA
33	クイズアベニュー2
34	クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい!
35	クイズの星 (仮称)
36	グラディウス
37	ゲイングランド
38	ゲート・オブ・サンダー
39	ゲンジ通信　あげだま
40	幻蒼大陸オーレリア
41	源平討魔伝　巻ノ弐
42	極楽!　中華大仙
43	ココロン
44	コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ
45	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン
46	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
47	GODS
48	ゴッド・パニック　至上最強軍団
49	コラムス
50	サークI・II (仮称)
51	サイキック・ストーム
52	サイバードッジ
53	サイバーナイト
54	サイレントメビウス
55	ザ・キックボクシング
56	ザ・デビスカップテニス
57	ザ・プロ野球SUPER
58	沙羅曼蛇
59	ジェノサイド
60	シャーロック・ホームズの探偵講座
61	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟
62	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／出動編
63	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／完結編
64	スーパーシュヴァルツシルト
65	スーパーシュヴァルツシルトII (仮称)
66	スーパースターソルジャー
67	スーパーダライアス
68	スーパーダライアスII (仮称)
69	SUPER桃太郎電鉄
70	SUPER桃太郎電鉄II
71	STARパロジャー
72	ストライダー飛竜
73	ストラテゴ
74	スプラッシュレイク
75	スプラッターハウス
76	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
77	スペースファンタジーゾーン
78	スライムワールド
79	ゼロウイング
80	ゼロヨンチャンプ
81	ゼロヨンチャンプII
82	ソーサリアン
83	ソルジャーブレイド
84	太閤記
85	ダイノフォース
86	太平記
87	大魔界村
88	高橋名人の新冒険島
89	TATSUJIN
90	双截竜II (仮称)
91	ダライアス・プラス
92	ダンジョンマスター"セロンズ・クエスト"
93	チキチキボーイズ
94	超時空要塞マクロス　2036
95	つっぱり大相撲 (仮称)
96	出たな!!　ツインビー
97	テラクレスタII (仮称)
98	テラフォーミング
99	TVスポーツ・スペシャル
100	天外魔境II卍MARU
101	天使の詩
102	天地を喰らう
103	トイレキッズ
104	トップをねらえ!　GUNBUSTER vol.1
105	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト(Hu)
106	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト(CD)
107	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
108	ドラゴンセイバー
109	ドラゴンナイトII
110	travelエプル
111	ドルアーガの塔
112	なりトレ　～ザ・スゴロク'92～
113	21エモン (仮称)
114	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
115	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
116	パチ夫くん十番勝負
117	パチ夫くん幻の伝説
118	パチ夫くん幻の伝説2 (仮称)
119	はなたーかだか!?
120	バニラシンドローム
121	BABEL
122	バリスティックス
123	パロディウスだ!
124	パワースポーツ
125	パワーテニス
126	パワーリーグIV
127	パワーリーグV
128	PC原人2
129	PC原人シリーズ　PC電人
130	ピーターパックラット
131	ヒューマンスポーツフェスティバル
132	ビルダーランド
133	ファージアスの邪皇帝
134	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT
135	フィーンドハンター
136	50th
137	ふしぎの海のナディア
138	BURAI　八玉の勇士伝説
139	BURAI II (仮称)
140	ブランダーズ
141	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
142	フォゴットンワールド
143	プリンス・オブ・ペルシャ
144	ブロウニング
145	プロジェクト-F
146	プロ野球ワールドスタジアム'91
147	ベイビー・ジョー
148	ヘルファイアー
149	ヘルファイアーS
150	HAWK F-123
151	ホームデータの囲碁 (仮称)
152	ホーリーナイト
153	ぽっぷ'nまじっく (仮称)
154	ボナンザブラザーズ
155	炎の闘球児　ドッジ弾平
156	ポピュラス
157	ポピュラス　ザ・プロミストランド
158	ホラーストーリー
159	ボンバーマン'92
160	麻雀覇王伝カイザーズクエスト
161	マーブルマッドネス
162	マイトアンドマジック
163	マインスウィーパー
164	マジカルチェイス
165	マジカルパズル・ポピルズ
166	魔笛伝説アストラリウス
167	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
168	魔物ハンター妖子PART2 (仮称)
169	ミズバク大冒険
170	未来少年コナン
171	夢幻戦士ヴァリス
172	盟約の定義
173	桃太郎伝説ターボ
174	桃太郎伝説II
175	桃太郎伝説外伝
176	モンスターメーカー　闇の竜騎士
177	山村美紗サスペンス 金盞花-京絵皿殺人事件-
178	ライザンバーIII
179	ライジング・サン
180	雷電
181	SUPER雷電
182	ラストハルマゲドン
183	ラストハルマゲドンII
184	ラプラスの魔
185	らんま½
186	らんま½　とらわれの花嫁
187	LOOM
188	レインボーアイランド
189	ロード・オブ・ウォーズ
190	ロードス島戦記
191	ロードランナーII
192	ワードナの森
193	ワールドカップ(サッカー編) (仮称)
194	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版(ゲーム名)○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名を表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ!』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく違うものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

日本物産

さあキミも今日からハッキネン！

F1 CIRCUS Special

本誌の前人気でも高いランキングを誇る『F1 CIRCUS Special』がついに、そのベールを脱いだ。さて、そのデキは？

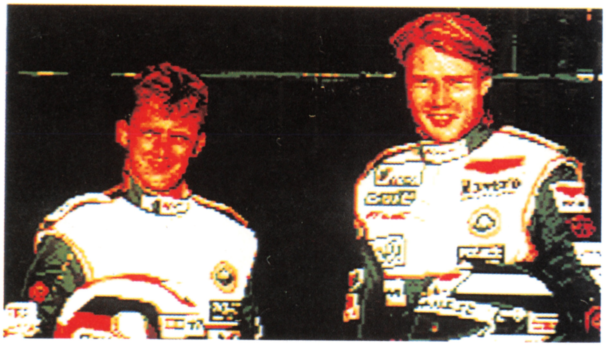
CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	レース
	バックアップメモリ
	60%（3月18日現在）

CD-ROM化でモード数も増加

『F1 CIRCUS Special』の画面写真を、ついに入手したのでいち早く公開しよう。まず何といってもCD-ROM化され、モードの種類が増えているのが気になる。そしてオープニングでの画像取り込みによる美しいチーム・ロータスの紹介も見ものだ。



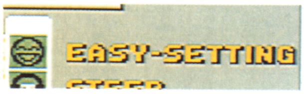
⬆チーム・ロータスの創始者・奇才、故C・チャップマン



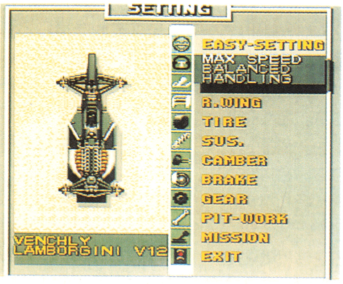
⬆今年のドライバー、ハッキネンとハーバートも取り込みでこのとおり

セッティングもより多彩に

前作でも細かいセッティングがリアルで好評だったが、今回ではさらに本物に近づいている。普通、リアルさを追求すると複雑で遊びやすさが犠牲になりがち。その問題をクリアするために自動でセッティングするコマンドが追加された。もちろん天候などの走行条件を考えてセッティングされるし、セッティング後に自分の好みの味付けができる。



⬆これを選べば楽チンなのだ

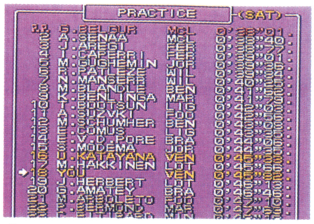


⬆開発中のセッティング画面

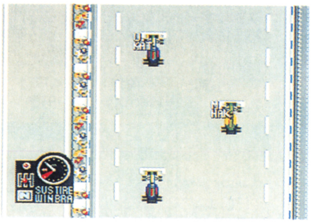
演出も予選からタップリ

実際にF1チームのスポンサーになっているだけに、演出も、より本物の雰囲気を出すように考えられている。前作でも凝っていた演出が、ここでも取り込み画面を用いてさらに盛り上げてくれる。

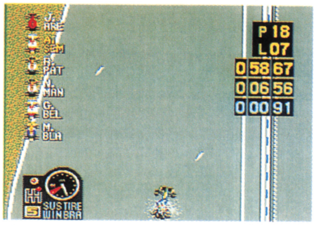
ゲーム画面は前作同様見おろし型で操作法も変更なし。そのためプレイに戸惑うことはない。



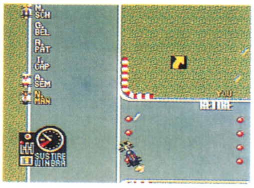
⬆刻々と順位が入れ替わる予選画面



⬆予選を通過すればグリッドに



⬆天気は必ずしも晴とは限らない



⬆あらら、リタイヤだ…



⬆予選落ちするとイジケる

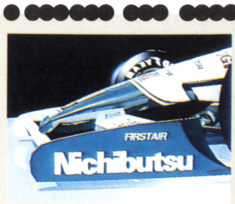


⬆スタート直後に多重クラッシュ発生！赤旗で再スタートとなった

INNER EYES

日本物産のTVCM

よくゲームのCMを目にするが、これだけ力が入ったものはなかなかない。というのは日本物産の4月にオンエアされるCM。同社がスポンサーのロータスのCGを使ったものだ。テレビ東京系の「ゲームパワー」で予定されている。



⬆某TV局も真っ青（？）のCG

システムソフト

異星人同士の戦争シミュレーション
インペリアル・フォース

1990年の6月に発売されて以来人気を誇っている『インペリアル・フォース』。オリジナルの機能を加えて、その内容やいかに？

CD	スーパーCD-ROM² 専用
	発売日未定
	価格未定
	シミュレーション
	バックアップメモリ
	50%（3月17日現在）

星間ネットワークを構築し銀河を制覇

パソコン版でロングセラーを続けている『インペリアル・フォース』がPCエンジンに移植される。このゲームは敵の母星をすべて占領することが目的だ。敵の惑星を占領すると自分の母星との間に星間ネットワークが構築される。このネットワークを利用し異星人の工業力と科学力を使い自艦隊の増強を図っていく。異星人の間の戦いだけに登場する人種（?）も千差万別なのがまた一興。



これは基本画面。中心にあるのが自分の母星。ここを足がかりに支配下の惑星を増やしていく。敵に占領されてはならない



ちょっと女性的



ほとんど地球人



コウモリみたい



…なんだ、これ



星系名	星人名	人口	座標	港	防御
Sinina	ドルア	58	37,36	○	124
Tuxthe	エニア	83	35,29	○	32
Orisco	ドルア	78	25,29	×	87
Tophas	バド	30	20,34	×	96
Nduscе	ヤール	93	12,31	○	124
Haemol	バド	12	33,43	×	113
Isupis	ザラル	35	19,43	×	144

これで各惑星の情報がわかる。その惑星の数は非常に多いのだ



8ドット・24ドットの切り替えでこのように広範囲を見渡すことも

艦船設計を始めオリジナル機能が

移植モノでいつも気になるのはオリジナルとどこが同じで、どこが違うか？　という点。このゲームでは基本的な部分はオリジナルと変更はないと言っていいだろう。肝心の違う部分は、まずイベントに関してだが、これはPCエンジンオリジナルのイベントが追加されたということだ。シミュレーションゲーム（特に戦略型）でもイベントはつきもの。数多いイベントはプレイをさらに盛り上げるだろう。次に艦船について。艦船は戦艦・巡洋艦・高速艦の3種類が製造できる。これらの艦船は、それぞれオリジナルのものが製造できるようになった。お気に入りの船を造り敵との戦いに臨もう。

パソコン版にあったマップジェネレートがなくなったが、ゲームの雰囲気を損なうことはない。

PC-9801版



これがオリジナルの98版のゲーム画面だ。違いがわかるかな



この画面で各種の艦船の製造を決定する。各艦船3タイプが存在

戦　艦	巡洋艦	高速艦
		
艦隊の要をなす存在。攻撃力も当然最高のものを持つ。	移動力や攻撃力のバランスがとれている。使用法がポイント。	その名のとおり最高のスピードを誇る。策敵に活躍するだろう。

INNER EYES

パソコン版からの移植は？

システムソフトといえばシミュレーションゲームがすぐに思い浮かぶ。あの『大戦略』シリーズも同社の作品なのは有名だ。で、シミュレーションファンなら同社のゲームがもっと発売してほしいのが人情。その予定について同社に問い合わせてみた。

「今のところ今年中に発売する予定のソフトは『インペリアル・フォース』だけですが、それ以降発売予定がないわけではありません。何を発売するかは未定ですがユーザーの皆さんからの要望が多ければ、もちろん検討の余地が十分あると思います」

と、いうことだ。つまり昨年後半に同社から発売されている『天下統一II』や『パンツァーカイル』も可能性がある、というわけだ。となればシミュレーションファンは同社にリクエストしてみては？

ナグザット

つっぱり大相撲（仮称）

土俵に吹き荒れるつっぱりの嵐！

ファミコン版からの移植によるPCエンジン初の相撲ゲーム『つっぱり大相撲』。今回は新たに追加された演出効果を中心に紹介する。

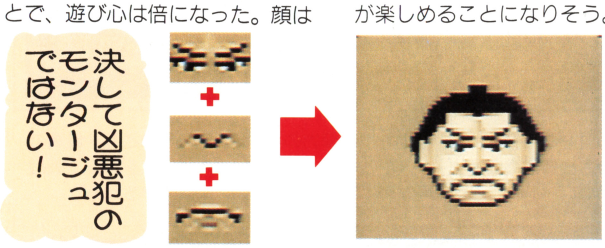
Hu	Huカード（2Mbit）
	発売日未定
	価格未定
	相撲
	コンティニュー・パスワード
	マルチタップ対応（最大2人）
	50%（3月17日現在）

729人の力士が綱取りを目指す！

PCエンジン版に新たに追加された演出は、自分の力士の顔を作れるようになったこと。そして技の種類を増やしたことで、より取り組みが多彩になった点だ。これにともない、操作方法に多少変更が加えられている。基本的なゲームシステムは、2人用対戦モードも含めファミコン版とほぼ同じ仕様となっている。

顔まで作れるMY力士

力士のしこ名を入力できる部分はファミコン版とまったく同じだが、さらに力士の顔をモンタージュできる演出効果が追加されたことで、遊び心は倍になった。顔は眉、鼻、口の3つのパートに分けられ、それぞれ9種類用意されている。組み合わせの総数は9の3乗で、なんと729通り！ これでより個性的な「PCエンジン場所」が楽しめることになりそう。



怒った顔が大迫力。こいつがウワサの播磨灘？



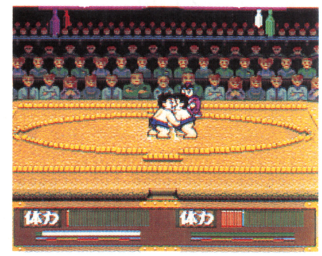
このカ士は七九三十（ナグザット）。実在の力士も何人か作れそう。肌の色は何種類か用意される予定

男度胸の必殺技に勝負を賭けろ！

行事の軍配が返ってから相手と組む前までの技は「つっぱり」と「ぶちかまし」の2種類。必殺技ともなる大技は、相手と組んでから有効となる。大技は操作時に、画面「体力」表示の下で常時左右に移動しているパラメータの位置によって自動選択される仕組みだ。



土俵の中央で激しいつっぱり合戦



組み合えば投げ技などが使えるゾ。「体力」表示の下が技のパラメータだ

大技の基本と応用

大技の基本形は「押し出し」「突き出し」の押し技。バリエーションとして「上手投げ」「下手投げ」の投げ技、「内掛け」「外掛け」の掛け技、「突き落とし」「巻き落とし」「肩すかし」の捻り技などが、それぞれ4、5種類ずつ用意されている。しかし体力パラメータがなくなれば相手の大技の餌食となる。逆に相手の体力をいかにして奪うかが勝負の大きなポイントとなるのだ。



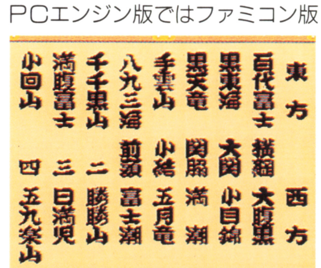
やった。勝ってうれしい勝利のポーズだ！



土俵の外へブッとばせ！ 大技の基本はプッシュプッシュの押し技だ

稽古を積んで本場所だ

体力を持続させるためには一にも二にも稽古（けいこ）が大事。と親方が言ったかどうかは知らないが、このPCエンジン版ではファミコン版にはなかった“稽古を積む”ためのモードが追加されている。ここで稽古をしっかり積んで体力を上げておけば本場所も有利に展開できる。ちょっとRPG風だね。



本場所では、前頭十三枚目からスタート。目指すはもちろん横綱だ!!



ここまでくると体力が尽きるのも時間の問題。日頃の稽古が大切だ！

リバーヒルソフト

テンポの良さがアニメの雰囲気！
トップをねらえ！ GUNBUSTER vol.1

オリジナルビデオアニメとして全6話構成で発表された作品のゲーム化。コマンド選択式だが流れあるストーリー展開が魅力的だ。

CD スーパーCD-ROM²専用
6月25日発売予定
6800円(税別)
アドベンチャー
コンティニュー・バックアップメモリ
90%(3月17日現在)

美少女とメカのハイブリッドコミック

コミックの持つストーリー性とビジュアル、そしてゲーム性を同時に取り込んだデジタルコミック。アドベンチャーゲームの類だが、原作が快活な美少女&メカアニメということでスムーズな展開を演出する新しい技法を用いている。



⬆コマンド選択後、キャラがストーリーに合った行動をとればOKだ



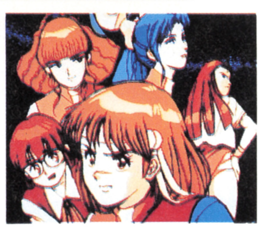
⬆ノリコの4連続ショット。怒ってるからコワイ顔してるんだ〜あんた



⬅敵と戦うRX-7。美少女には強いメカが合う



⬅優しそうなお姉様。ノリコへの態度が…



⬅沖縄女子宇宙高等学校の面々だ。かわいいのお

スポ根ぽいストーリー

主人公タカヤノリコは宇宙パイロットに憧れ沖縄女子宇宙高等学校に入学。だが、そこで待っていたのは先輩たちのイジワルと鬼コーチだった。ノリコをかばうお姉様、才能を見抜き特訓を与えるコーチ。厳しい日々が続くが、ついには宇宙へと旅立つのだった。



⬆これはタイトル画面。根性で激しい特訓に耐え、宇宙へと旅立つのだ

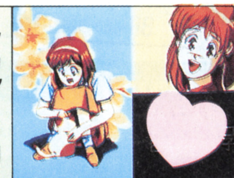
カワユイ主要キャラと声優さんたち

数々の美少女が登場して青春をおう歌するこの作品。アニメのファンならずともそのかわいいキャラクタには魅了させられるはず。今回はそんな中から中心的な3人をピックアップして、オリジナリティの設定を紹介しよう。また、並列して各キャラクタのキュートさを演出する声優の方々も紹介だ。



⬅ハードなスケジュールにもスマイルのある声優諸氏

タカヤノリコ

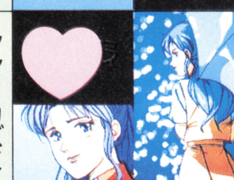


日高のり子



父が宇宙怪獣の攻撃を受け戦死。その意思を継ぎ、宇宙パイロットを目指す。オオタコーチに隠れた資質を見出される

アマノカズミ

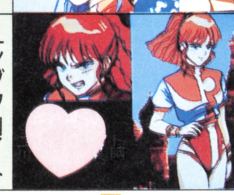


佐久間レイ



通称〝お姉様〞または〝薔薇の女王様〞。その優美な操縦技術は超高校級。最初はノリコをわいい妹として扱っていたが…

ユングフロイト



川村万梨阿



二重人格の傾向があるソビエト出身のパイロット。宇宙戦闘の天才。ちなみに血液型AB型。身長168cm。17歳という設定

INNER EYES

サイン色紙あげる

去る3月4日、大久保の整音スタジオでアフレコの収録が行われた。有名な声優諸氏が集まったスタジオ内はパワフルなセリフに熱気がムンムン。デキは保証するぞ。

そこで諸氏からサイン色紙を頂戴。日高のり子、佐久間レイ、川村万梨阿、若本規夫、勝生真沙子、萩森侚子、南場千絵子、瀬戸真由美、鳥海喜美子（敬称略）から1枚ずつ、全員の寄せ書きを2枚の計11枚あげる。希望の品を明記して応募して。要領はP.81を参照。



⬅キャラクタデザインは美樹本晴彦氏だ



⬅滅多に手に入らない声優さんのサイン色紙だぞ

テンゲン

ゴールをめざし、ひたすら転がせ

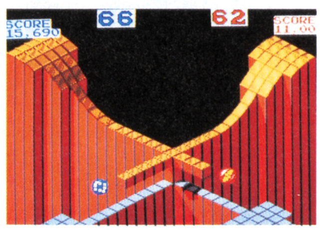
マーブルマッドネス

7年前にゲーセンで名を馳せたあのゲームが新機能を搭載して登場だ。単純だけど緊張感あふれ、熱くなることうけあいだ。

Hu Huカード(4Mbit)
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
80%(3月18日現在)

あのたまころがしゲームがついに復活!

このゲームはマーブル(ビー玉)を規定時間内にゴールまで転がせばそのレース(面)はクリア、という単純なルールなのだが、各マップは変化に富んでおり簡単にはクリアできない。規定時間内であれば何回死んでもマーブルは再生する。だが、残り時間は次のレースに繰り越され、ボーナス点にもなるので、ますます気が急いてしまうのだ。

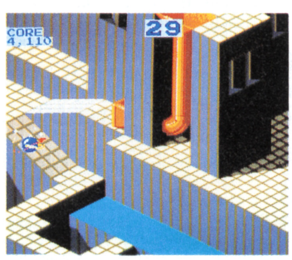


↑時にはこんなところも飛ばねば

ただの「たまころがしゲーム」と思ってナメてかかってはイケナイ。なかなか奥が深いのだ。

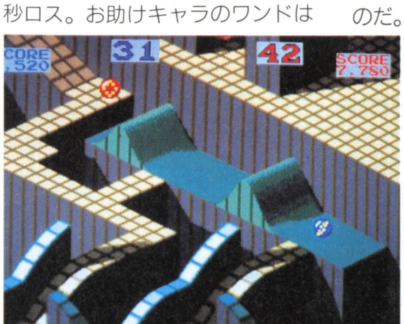
ひとすじなわでは転がせない

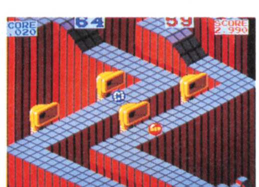
素早いゴールを妨げる要素がマップに散らばっている。まず、いくら死んでも再生するとはいえ貴重な時間は失われて戻ってこない。谷に落ちた時は2秒、道に落ちた時はホウキがマーブルの残骸をかたずけるので4秒ロスする。死なない高さから落ちてもマーブルは気絶してしまうのだ。これでも2秒ロス。お助けキャラのワンドは



↑スタンしてしまった

10秒時間を増やしてくれるし、カタパルトは遠くに飛ばしてくれるのだ。





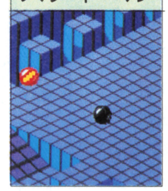
↑この茶色のは掃除機。吸い込まれるぞ

↑緑の所は波打っているここを通らねばならない

じゃまくさい敵キャラたち

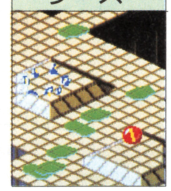
マーブルのゴールを妨げる最大の原因が敵キャラである。マーブルの何倍もの質量を持っているらしいスティールにぶつかるとはね飛ばされてしまうぞ。ウーズはつまりスライム。溶かされてしまう。緑色の虫のスティンキーは触っただけで気絶してしまうし、油断しているとパクッと食べられてしまう。バーディにつつかれるとマーブルはパチンと弾けてしまう。

スティール



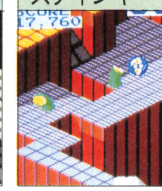
↑崖近くでこいつに近ずいちゃダメ

ウーズ



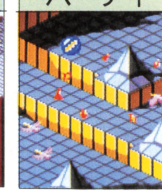
↑キャラと言うより移動する酸の池

スティンキー



↑飛び上がったら襲ってくる

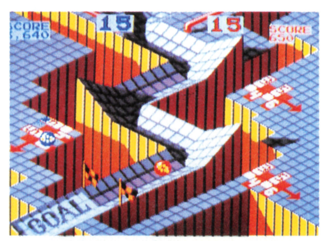
バーディ



↑鋭いクチバシを持っているらしい

新機能も満載

今回の移植では新機能が追加されている。その1つがコントロールタイプである。このゲームは斜め下に転がすのが常なのだがこの機能はパットを下に押すだけで斜め下に転がる様にするのだ。ほかにアーケード版風の画面にできたり、難度調整やデジタルボリューム等機能満載だっ。



↑新機能で操作もラクラク



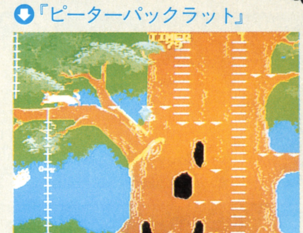
↑コンフィグ画面の多彩な項目

INNER EYES

その他のラインナップ

今回マーブルマッドネスをリリースするテンゲンだが、その他のタイトルもちゃくちゃくと進行中だ。まずは『ピーターパックラット』。ネズミのピーターを操り、ステージ中に散らばる宝物を自分の住み家に持ち帰るアクションパズルゲームだ。宝物はアイテムやバネを駆使しなければ取れないし制限時間もあるのでなかなかハラハラする。Huカードで発売予定なのでもうすこし待って欲しい。さらに、『マジカルパズル・ポピルズ』も控えている。これはテンゲンオリジナルのゲームでブロックを壊して面クリするタイプのパズルゲームだ。

↓『ピーターパックラット』



OTHER MAKERS

インテック

まず『ザ・プロ野球Super』の画面写真から。このゲームはプロの12球団公認がウリ。だが、それが災いして前号でもお伝えしたようにロッテ移転の煽りを受け9月に発売が延びそう。『アルガノス』ともう１本はまだ発売日は未定。



⬆野球やるならやはり実名がいいな

アイレム

残念ながら『ドラゴンブリード』の発売は中止と決定してしまった。「申し訳ありません！」とは広報担当氏の弁。読者にかわってデッカイ「喝一っつ」じゃ。

アスク講談社

『太閤記』の発売がまたも延期され6月12日になってしまった。PCエンジンにはシビアなシミュレーションが少ないだけにこれ以上延期されないことを祈りたい。

アスミック

いまのところ正式にはタイトルは発表されていないが、間もなく発表できそうだ、とのこと。かねてから噂のアドベンチャーゲームと思われる。

アトラス

『雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／完結編』の発売日が4月24日に決定した。オリジナル作品の企画が何本か候補にあがっているらしいが、現在まだ検討中の段階。

角川メディア・オフィス

『サイレントメビウス』があいかわらずタイトルにあがっているが、今のところ進展していないそうだ。前人気が高い注目ソフトだけに１日も早く発売してほしい。

ココナッツジャパン

『カラーウォーズ』の発売は当初の6月発売に今のところは変更はない。と、いうことは次号あたりでドーンとゲームを紹介することができるかも知れない。

コ　ナ　ミ

先月の新作発売カレンダーでもお伝えしたとおり、スーパーCD-ROM^{2}専用による作品を発売する準備があるらしい。正式な発表の知らせはまだ入っていないが。

サン電子

『クイズの星（仮称）』が間もなく紹介できるようになりそうだ、とのこと。価格は6800円に。今のところこれに続くタイトルは発表されていない。

シュールド・ウェーブ

あの『ココロン』の発売予定日が延びに延びている。当初は3月という話もあったが、夏頃までお預けになりそう。だが、この他にも何か予定がありそうだ。

テイチク

『ゴッド・パニック　至上最強軍団』と『50ｔｈ（フィフティーズ）』の2本のタイトルがあがっている。詳しい情報は4月以降になる、とのこと。

日本電気ホームエレクトロニクス

『21エモン（仮称）』のタイトルが相変わらずあがっているが、今のところ企画段階からこれといって進展はしていない模様。Huカードでの発売に変更はなし。

日本ファルコム

現在、PCエンジン用のオリジナルソフトを１本開発中とのこと。発売予定日はまだ出ていない。CD-ROM^{2}かスーパーCD-ROM^{2}専用になるかも未定の段階。

日本コンピュータシステム

来月、大物タイトルの発表があるとのこと。もちろん、まだ新作発売カレンダーにも掲載されていない作品だ。本誌では、この後バッチリとマークしていく予定。

ビクター音楽産業

注目の『ダンジョン・マスター〝セロンズ・クエスト〟』の発売が8月下旬に延びた。また『LOOM』の発売は7月になりそうだ。その他のものの発売日は未定。

ピーシーエム・コンプリート

アクション要素のあるパズルゲーム『GODS』の発売日が7月下旬になりそうだ。まもなく画面写真の公開もできそう。続くタイトルは今のところなし。

ホームデータ

『ホームデータの囲碁（仮称）』が今のところわかっているタイトル。企画段階なので価格・発売日などはまだ未定。Huカードでの発売になりそうだ。

マイクロキャビン

『キャンペーン版　大戦略II』はゴールデンウィーク前後になりそうだが、日付は未確定。次のタイトルは未定だがオリジナルを予定。『サーク』シリーズもあるが…。

メディアリング

秋頃発売予定の『ゼロヨンチャンプII』。今度はアメリカの大都市をまわる、というものになる。イベントもより多くなりそう。サッカーゲームの予定もある。

Ｕ　Ｐ　Ｌ

非常に残念なことをお伝えしなければならない。UPLは今月初めに不渡りを出し、倒産したようだ。丁寧なグラフィックが魅力的なメーカーだった…。

ユニポスト

Huカードで夏頃発売予定の『ダイノフォース』は今のところ大きな進展はないようだ。どのようなシューティングゲームになるか期待したいところ。

SUPER OTHER MAKERS

今月動きが見られないメーカーはアイマックス、エイコム、NHKエンタープライズ、クリーム、サリオ、データイースト、T.S.S.、トンキンハウス、パック・イン・ビデオ、パルソフト、ビデオシステム、フェイスの面々。うち何社かは次の予定があるにはあるところも。だが、まったく予定がないメーカーとなるとPCエンジンから撤退したと同然の状態。そんなぁ…ウルウル（涙）。

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、希望の商品名を明記し、右記まで。４月29日消印有効。発送をもって発表とします。

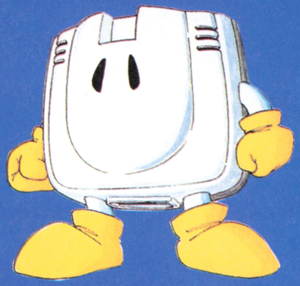
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
OOOO係


Enjoy Hudson
STAR パロジャー
スーパーすんげーシューティング

こいつはすごい！

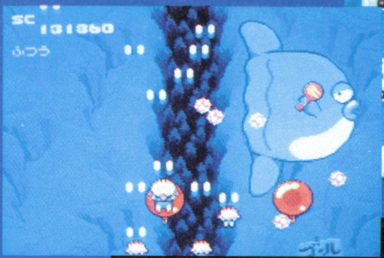
SUPER CD·ROM² SYSTEM

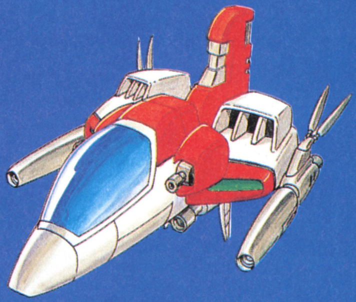
面白おかしいシューティングゲーム
「スターパロジャー」がついに登場！
壮絶な戦闘が繰り広げられる舞台は全部で8つ。それぞれに、かなり凝った工夫や
可愛らしい敵キャラ達が盛り込まれているので、見ているだけで楽しめる。
そんな敵達を、性格の違う「パロシーザー」、「ボンバーマン」、「PCエンジン」の3機が迎え撃つ。
自分に合った機体を選んで頑張れ！



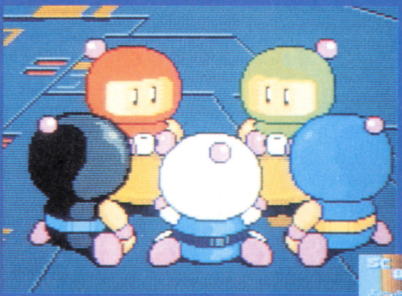


「PCエンジン」対「ボンバーマン(悪)」▶
こんな対決が見れるのも「スターパロジャー」ならでは





マラカス持った「マンボウ」の登場だ。▶
なんて可愛い奴？



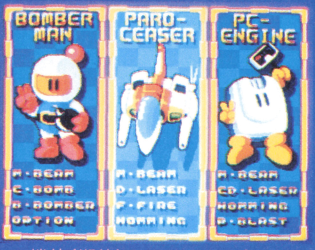
▲茶ぶだい囲んで作戦会議。うーん静岡のお茶はうまい



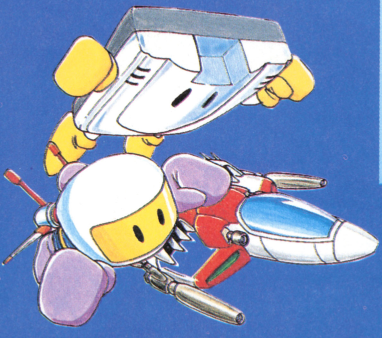
◀こんなかわいい雪だるまも、強力なボスキャラ。油断するな！



▲宇宙の中の遊園地。ここからゲームがスタートする。ファイト！



▲機体(期待)のラインナップ。こいつらを繰りステージクリアを目指せ



4月24日発売！

6,800円
(税別)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡



メサイヤ
MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6311～5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時
PC Engine
HE system PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
©ビックウエスト ©NCS

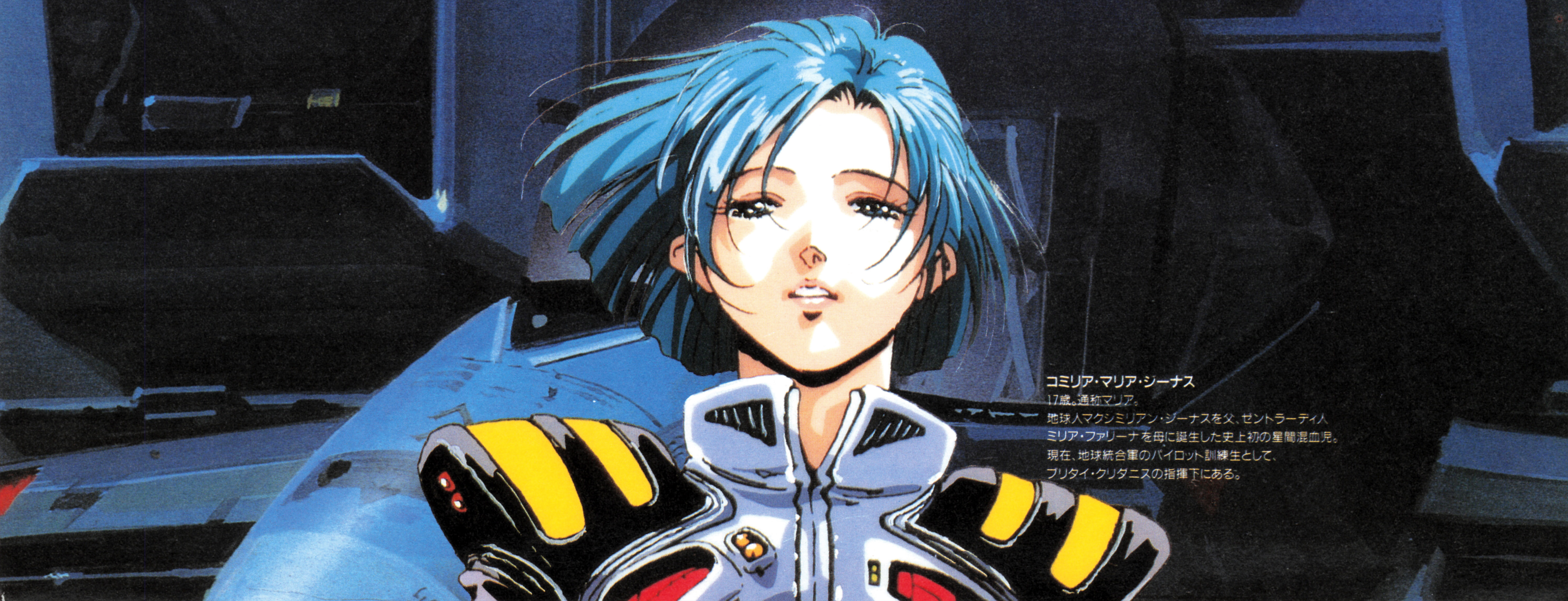
今、伝説のマクロス復活

アニメ史上、燦然と輝く名作「超時空要塞マクロス」。今までのメカデザインを根底から覆し一変させた完全可変メカ「バルキリー」など、
数々の斬新な試みを施し、その後の全てのアニメーションに多大な影響を及ぼした伝説の作品。
そのマクロスが、PCエンジンスーパーCD-ROM²で甦る。
西暦2036年。ゼントラーディ軍ボドルザー旗艦との大戦後、10数年後の月日が流れた。この間にも数々のゼントラーディ軍との戦いがあったが、
地球統合軍は「歌」によるショック攻撃(ミンメイ攻撃)で敵を撃退してきた。
今回の主人公となる、地球人マックスとゼントラーディ人ミリアの愛娘コミリア・マリア・ジーナスは地球統合軍パイロット訓練生として、
地球統合軍訓練専用部隊でブリタイ司令官のもとで日夜厳しい訓練に明け暮れていた。
訓練部隊が月の裏側の宇宙空間で、訓練の最後の仕上げとしてフォールド航法を行った直後、海王星付近の地球艦隊からフォールド通信が入った。
ミンメイ攻撃が通じないゼントラーディ艦隊と遭遇したと告げ、通信は途絶えた。
ブリタイは地球統合軍基地のある火星で訓練生と兵士を入れ替えて出撃する予定であったが、そこには敵の恐るべき罠が待ち受けていた。
ゲームのために書き下ろしたオリジナルストーリー。登場キャラクターは全て美樹本晴彦描き下ろし新作。バルキリー・敵メカも進化したニューバージョン。
ここでしか体験できないマクロスがある。
テレビと映画で描いた世界と、数百年後の未来を描く新作オリジナルビデオアニメ「マクロスII」の間を埋める作品としても、見逃すことは出来ない。
壮大なストーリーを豊富なアニメーション画面と鮮烈なシューティングで駆け抜ける「超時空要塞マクロス2036」。伝説はここから語り継がれる。

SUPER-CD-ROM²／CD-ROM² 両対応

1992年4月3日発売予定・価格7,200円(税別) 超時空要塞マクロス2036

オリジナルビデオアニメ「超時空要塞マクロスII」ビデオ＆LD(全6話)'92年5月より毎月1巻ずつ発売。発売:株バンダイメディア事業部



コミリア・マリア・ジーナス
17歳。通称マリア。
地球人マクシミリアン・ジーナスを父、ゼントラーディ人
ミリア・ファリーナを母に誕生した史上初の星間混血児。
現在、地球統合軍のパイロット訓練生として、
ブリタイ・クリダニスの指揮下にある。

PUZZLE ACTION

[ビルダーランド]

BUILDER LAND



Fais attention···des diables, des dénons, des fantômes terrifiants t'attendent á chaque détour de ton voyage, dans les forêts, dans les hameaux effrayants, dans les maisons hantées, dans le donjon du château, au royaume des ombres···
Tu feras ce voyage seul, á tes risques et périls···

LORICIEL

悪魔や幽霊が待ち受ける野性の森や村、お化け屋敷に決して終わりのない王国城……。不思議な世界であなたはたった一人、このクレイジーな冒険を体験しようとしているのです。

フランス生まれのパズル・アクション・ゲーム

4月1日㈬発売

MICRO WORLD

世界品質。スポーツゲームの一級品。

5月発売予定

The KICK BOXING

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ザ・キックボクシング

世界中で最もすごいキックボクサーのパンチ、キックそしてファイト。
その圧倒的なパワーをもったリアリティを再現するために、チャンピオンのパフォーマンスのデジタイズに2年もの歳月をかけた本格的ゲーム。



4月1日㈬発売

32人ものトッププレイヤーとの戦い。
彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。
さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。



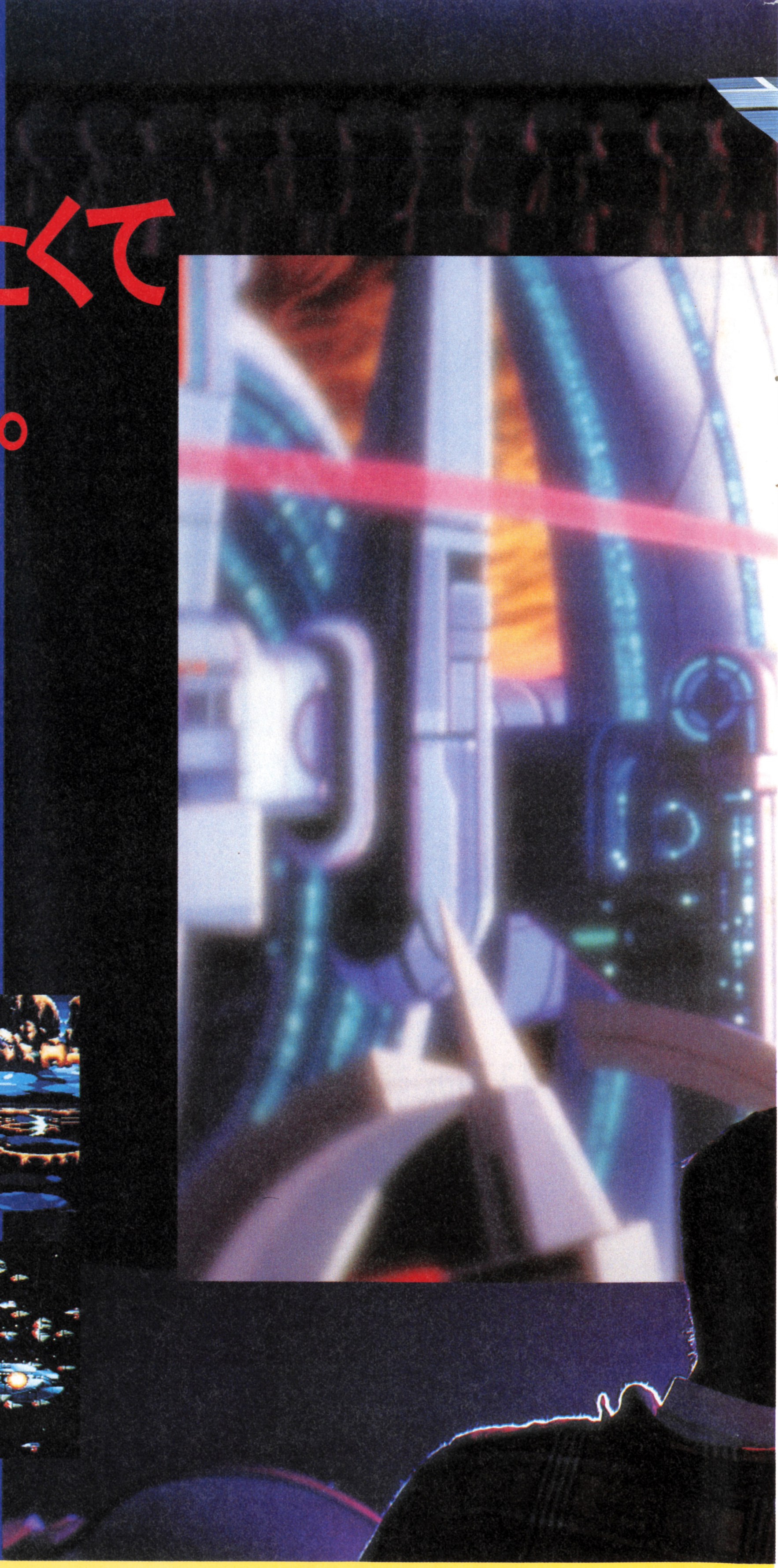
THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス

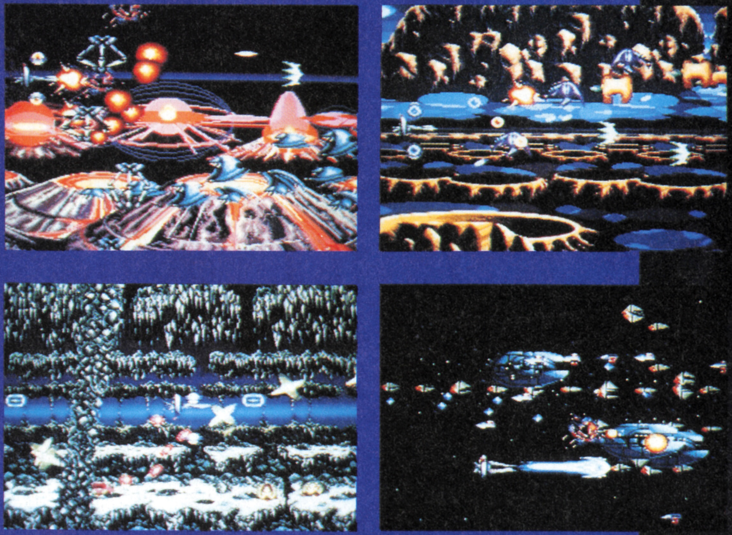
SUPER CD·ROM² SYSTEM

マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

シド・ミード氏の宇宙船に乗りたくてゲームを買った。



5月1日発売！
価　格 6,800円
（税別）



SFX映画に金字塔をうち立てたシド・ミードの作品群
「ブレードランナー」「エイリアン2」「スタートレック」など

商品同封のアンケートハガキをお送り下さった方の中から抽選で"シド・ミードサイン入りステーショナリーキット"または"「テラフォーミング」プロモーションビデオ"をプレゼント。

PC Engine　SUPER CD-ROM² SYSTEM

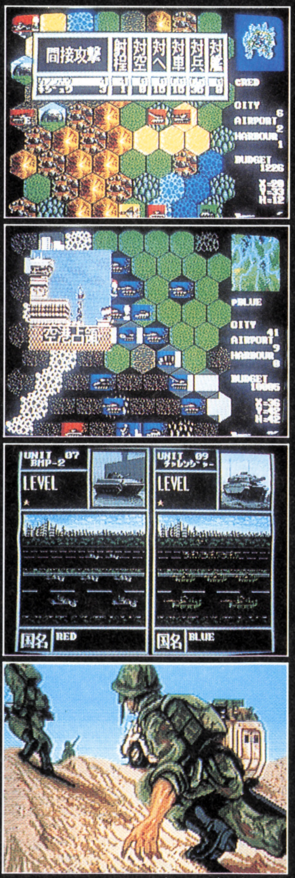


terraforming
テラフォーミング



PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM



※画面写真は開発中のものです。

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用!

キャンペーンモードとは、**8ステージ**にもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むという**ダイナミックなゲーム**です。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定された**ビジュアルシーン**はゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと**合計50本**の大容量!
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、**迫力のCDサウンド**で、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場! ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場! ★地形には港を追加! ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能! ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。 ★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。 ★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

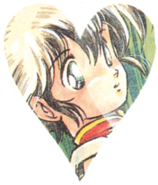
5月29日新発売! ¥7,800(税別)

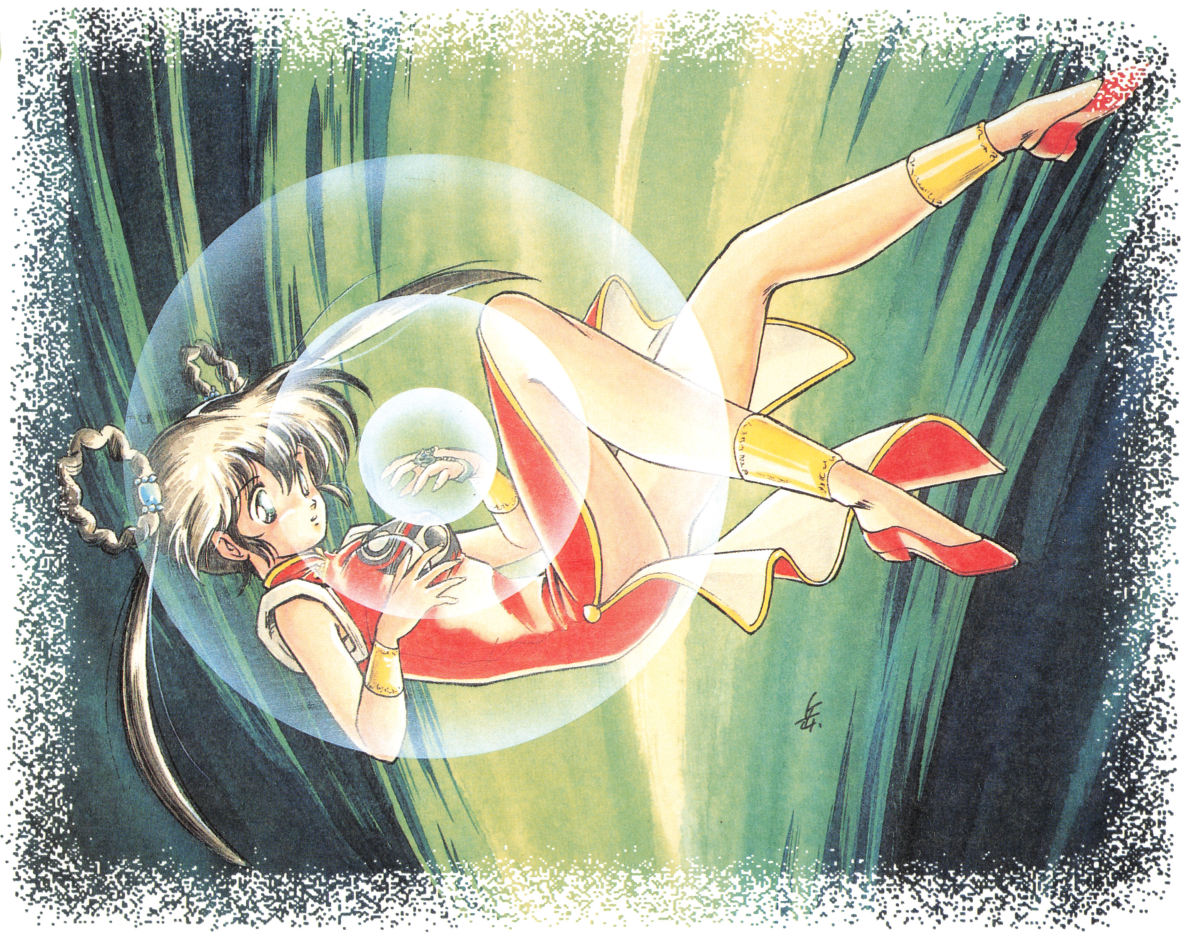
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

Q

PC Engine

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine





妖子の日記

1992年3月25日(水)

左手に光る魔物ハンターの証(あかし)
アイベックスリング。
この光につつまれると、
ちがう自分が目覚めるみたい。
でも…魔物ハンターって、
けっこう大変だなぁ。
高校生とかけもちなんだもん。



ファンタスティックなデジタルコミック

魔物ハンター妖子 ～魔界からの転校生～

好評発売中! 価格¥6,800(税別)

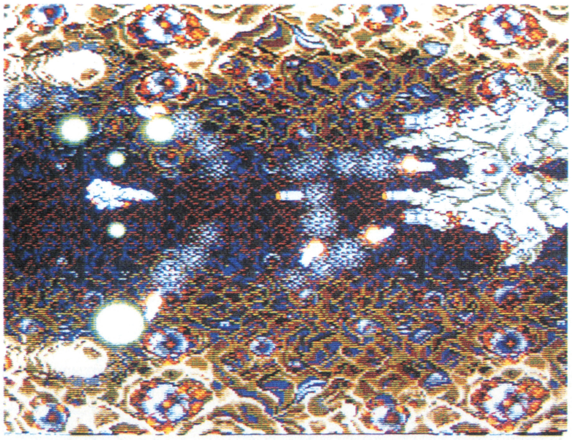
MASIYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3498-4649・50(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時～18時

DATA WEST

ライザンバーⅢはスゴい!

業界一の最強特殊兵器!
「雷斬牙(ライザンバー)システム」がスゴい!

何がどうスゴいかと言うと、「ライザンバーⅢ」には、オーバーブーストの他に、最強の兵器を標準装備しています。それが「雷斬牙(ライザンバー)システム」です。エネルギーチャージによって発射される2発の多弾頭ミサイルは、ただのミサイルではありません。このミサイルを発射したあと、好きな場所で多弾頭ミサイルを8発に分裂させることができ、何とこの8発のミサイルは、敵を自動的に追いかけ、撃墜するホーミングミサイルなのです。さらに、分裂する前の多弾頭ミサイルは、自機ノーマル弾の10発分の破壊力があるので、目の前の強力な敵を破壊するときは多弾頭ミサイルのまま、沢山の敵に囲まれたときは分裂したホーミングミサイルに追撃させるといった、自分だけの使い方ができます。まさに業界一の最強特殊兵器と言えるでしょう。



あいかわらずの多機能ゲーム

SAYXANBER Ⅲ

SUPER CD-ROM²

ライザンバーⅢ
4月24日発売

PC Engine SUPER CD-ROM² SYSTEM

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

熱いハートのゲーム野郎にスーパーメガドライブ専門誌

メガドライブFAN

桜も満開!!新学期!!

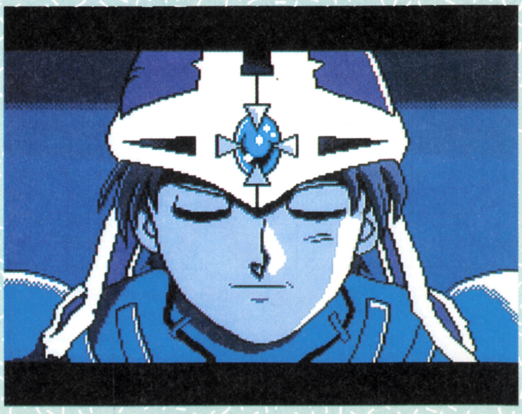
巻頭スクープ!!



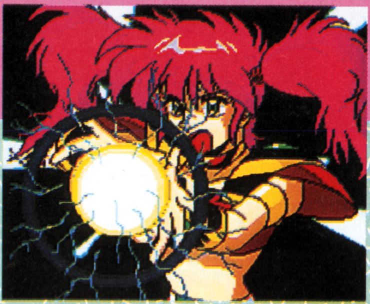
★ゲームアーツ全力投入MEGA-CD用RPG

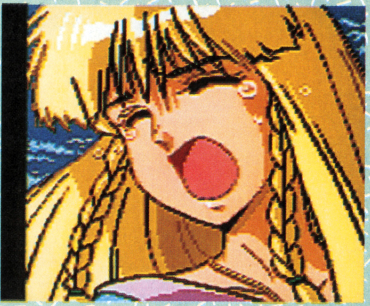
LUNAR
THE SILVER STAR

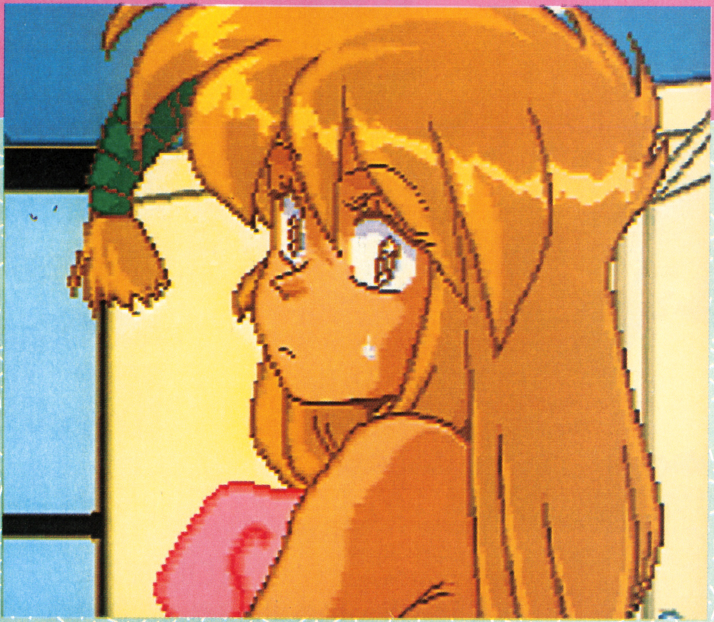




特別
攻略付録







★PCエンジン版の
『1』と『2』が1本に!!
完全攻略!!

コズミック・ファンタジー Stories

★スクープだらけ!! 本誌ならではの新作・攻略情報

THUNDER FORCE Ⅳ

アイル・ロード/アリシアドラグーン
まじかる☆タルるートくん
デトネイター・オーガン
魔法の少女シルキーリップ
中嶋悟監修F-1HERO MD ほか

★豪華!! 他誌では読めない連載コミック
シャイニング&ザ・ダクネス外伝
ドゥーム・ブレイド 作画/玉木義孝
ゆみみみっくす 作画/竹本泉
アーリエル 作画/九月姫

心機一転!! 時代(ゲーム)はメガドライブ!!

4月8日発売
特別定価540円(税込)

5月号

徳間書店



体験リポート

AOU'92 AMUSEMENT EXPO





最先端の技術を使ったアーケードゲームたち

AOU'92アミューズメントエキスポ、略してAOUショーが2月25〜26日にかけて開催された。これに出展された最新アーケードゲームを、PCエンジンに参入しているメーカーを中心にリポート！

PCエンジン参入メーカー 出展ビデオゲームがすべてここに!

AOUショーに出展したPCエンジン参入メーカーはアイレム、アトラス、コナミ、タイトー、データイースト、ナムコ、ビデオシステム、ヒューマンの8社。この中でヒューマンはアーケードゲームは初参入である。

今回各メーカーはビデオゲームではないものも出展していたが、リポートするのはビデオゲームを基本にしている。また、PCエンジン参入メーカーのゲームのほかに、人気のあったメーカーのゲームはリポートしているぞ。

コナミ

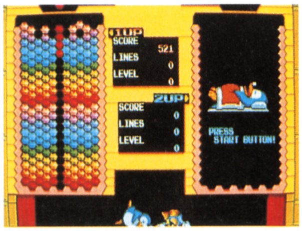
コナミの主な出展作品はパズルの『HEXION（ヘクシオン）』と3Dシューティングの『G. I. ジョー』の2点だけ。どちらも決して派手なゲームではなかったが、システムがしっかりしていて非常に良く楽しめた。特に『G. I. ジョー』の4人同時プレイは良かった。ただアップライト筐体だったため足が疲れてしまった。『HEXION』は「ガッチンコ、ガッチンコ」とブース中に響きわたってうるさい。



⬆この6角形のブロックが4つずつ落ちてくるのが、『HEXION』。



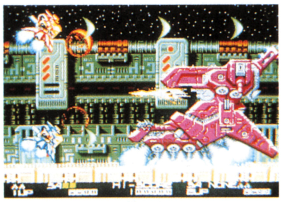
⬆これが『G.I.ジョー』の画面。最大4人同時プレイができる



⬆とにかくうるさい『HEXION』。でも、かわいいいのだ

アトラス

アトラスは『ブレイゾン』という2人同時プレイ可能の横スクロールシューティング。メカメカしいゴツイ機体が印象的。ほかにカラオケ機器なども出展されていた。



⬆横スクロールシューティングの『ブレイゾン』。2人同時が可能

ヒューマン

PCエンジンにある同社の『F-1トリプルバトル』のような感じのレースゲームを出展。

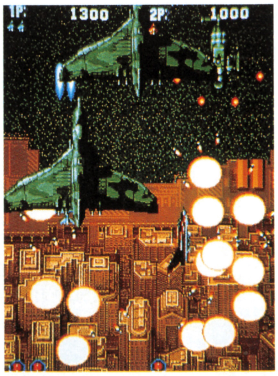
ヒューマン初のアーケードゲーム。



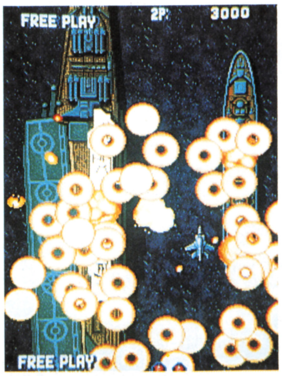
⬆上下に画面をわけて白熱のバトルが展開する

ビデオシステム

最近PCエンジンでは音沙汰のないビデオシステムは、『ソニックウィングス』という実在の戦闘機ぽい機体を操り戦う縦スクロールシューティングと、見下ろし型レースゲーム『F-1GRAND PRIX』を出展。後者はすでにゲームセンターにあるものに通信機能を搭載したものが出展されていた。



⬆ミリタリーマニア必見のグラフィック

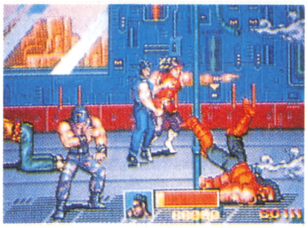


⬆これも『ソニックウィングス』の画面

タイトー

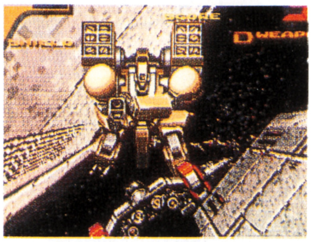
タイトーは4つの格闘アクションと3Dシューティングを1つ、そして「IAS」という大型筐体に積まれた『ケーブ　スパイダー』というシミュレーターを1つ出展していた。
すべてのブースの中で最も力の入ったブースに感じられた。

これは『サイレント　ドラゴン』

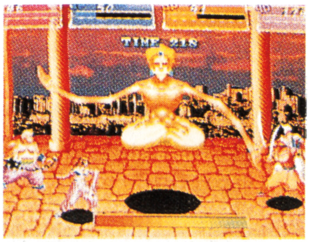




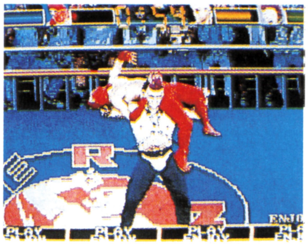
2画面を使った『ウォリアーブレード』



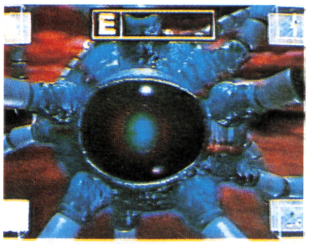
『ギャラクティックストーム』だ



アクション『アラビアンマジック』



プロレスをモチーフにした格闘アクション『リング・レンジ』



大型筐体を使ったシミュレートゲーム『ケーブ　スパイダー』

アイレム

アイレムは3人のキャラから1人を選んで戦うアクション『アンダーカバーコップス』と、メルヘンチックなシューティング『魔法警備隊ガンホーキ』の2つを出展していた。

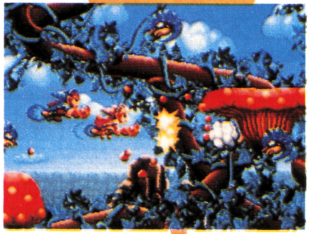


彼が主人公のマールくんだ。ヤンチャな漢字がする

ヒロインのジルちゃん。2人もホーキで飛ぶ



『クロスブレイズ』につぐアクション『アンダーカバーコップス』



『魔法警備隊ガンホーキ』だ

データイースト

データイースト通称デコは続編ものを2つと、『ガンボール』というシューティングを1つ。続編ものはあの『空牙』の続編『ウルフファング』。そして、アクションロールプレイングの『ダークシールII』。



『ウルフファング』だ



ビデオゲームの火つけ役『インベーダ』を思わせる『ガンボール』



新しいキャラのエルフが選べるようになった『ダークシールII』。溜め撃ちや連射攻撃ができる

ナムコ

大型筐体を使った2つのレースゲーム『ファイナルラップ3』と『コカ・コーラ・スズカ・エイトアワーズ』や、かわいいキャラがワラワラ登場するシューティング『コズモギャング・ザ・ビデオ』などが出展されていた。また、プロテクターに身を包んだサイバーな特殊部隊の強者どもが戦う、ガンシューティングゲーム『スティールガンナー2』も出展されていた。
『コカ・コーラ～』はかなり盛大に演出していた。



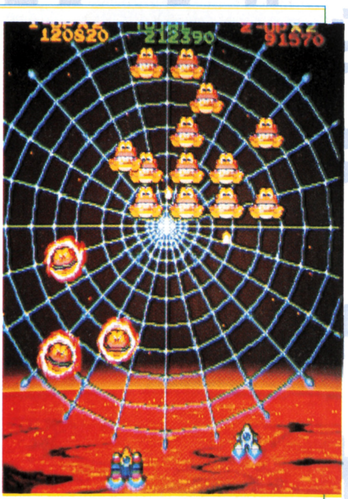
最大8人までのプレイが可能な『コカ・コーラ・スズカ・エイトアワーズ』



『ファイナルラップ3』の画面だ



げろげろモンスターが敵の『スティールガンナー2』



ワニのようなギャングを追い払う、『コズモギャング・ザ・ビデオ』

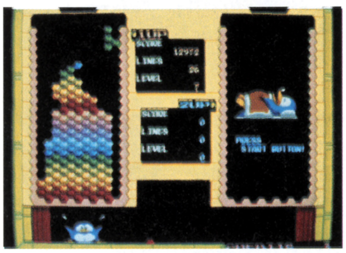
PCエンジンに移植されそうなゲームをちょっと予想

今回出展されていたものの中から、PCエンジンに移植されそうなビデオゲームを予想してみた。

ここで紹介するものは、「これならPCエンジンにもそのまま移植できるのでは?」、「しかもこのメーカーはPCエンジンにも参入している!」といったゲーム2つである。繰り返すが、これはあくまでも予想である。

予想1 HEXION

まず1つ目は『HEXION』。PCエンジンにすでに参入しているコナミが出展していることで、他のゲームより移植の確率は高いような気がする。



↑うるさい「HEXION」

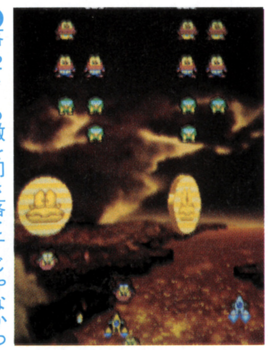
ゲーム内容は画面上部から落ちてくる6角形のブロックを、組み合わせていく『テトリス』タイプのパズルゲームである。また、同社のシューティングに登場するキャラの「ガッチンコ」や「いっきまーす」などの声がマニア心をくすぐる。対戦モードで熱くなるのもいいかもしれない。

予想2 コズモギャング・ザ・ビデオ

次はこれまたPCエンジンに参入済のナムコの出展作品『コズモギャング・ザ・ビデオ』。ゲームセンターなどでお馴染みの、レーザーガンで迫りくるワニを撃って追い払うゲームのビデオゲーム版である。内容は画面上部から迫ってくる敵を画面下部の自機で撃ち落とすとす『ギャラガ』タイプのシューティングである。



↑彼らがコズモギャングなのである



↑落ちてくる敵を叩き落とすじゃなかった、撃ち落とすのだ



↑2人同時プレイは最高におもしろい。上級者が初心者を助けるのだ

面白いから移植してほしいゲームは絶対コレだ!?

今度は、絶対に移植してほしいゲームを選んでみた。

会場で実際にプレイしてみて特におもしろいと感じたものや、家でじっくりプレイしたいと思ったものを選んでいるが、どれも会場で人だかりができていたゲームばかりになってしまたような…。ともかく、どれも絶対面白いというお勧めの作品なので、ゲームセンターで1度くらいはプレイしてほしい。

コレ!? 其ノ一 スティールガンナー2(ナムコ)

銃が備えつけられている筐体でのみ遊ぶことが許されるゲーム、『スティールガンナー2』。2がつくということはもちろん1があるのだ。1も2と同じシステムのゲームだった。筐体に備えつけられている銃で、バッタバッタと画面上のメカニックな敵を撃ち落とすゲームだった。今回も銃で撃つのは変わらないのだが、敵がグロくなっていてバイオな感じが漂っているのだ。





↑海上でのバトルは気持ちいい。水しぶきが飛ぶ

↑ボスとの戦いは気を抜けない。ボンバーを使え

コレ!? 其ノ二 アラビアンファイト(セガ)

題名が歌っているとおり、これはアラビアンな雰囲気を漂わせる格闘を主としたアクションゲームである。横スクロールが基本となっているのだが奥行きという観念があり、敵との縦軸と横軸を合わせるのが意外と厄介。厄介度をさらに増幅するのが、奥行きの表現をキャラの拡大縮小で表現していること。地面で合わせることも可能なのだが、それでも慣れが必要となりそう。しかし、これをPCエンジンに移植するのは"本当に無理"そうな気がする。



↑ビジュアル満載なのだ



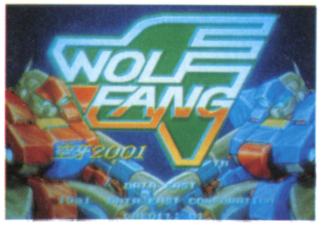
↑キャラの本当に大きなアクションゲームである

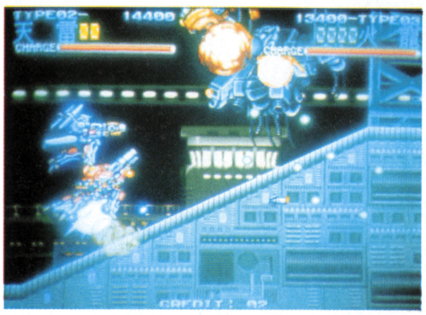
コレ!? 其ノ三 ウルフファング空牙2001（データイースト）

ゲームは横スクロールのアクション。ウェポンやボディなどを組み合わせて、自分好みの機体を作ることができる。しかもの機体には漢字で名前がつくのだ。鵺、朱雀、電龍などその数は50を越える。すでにゲームセンターに置いてあるので腕ならぬ牙を磨いてくれ。

このゲームはこういう人にお勧めする前作の『空牙』をこよなく愛している人。ガンダム系のメカが好きな人。ひたすらにカッコイイ音楽が好きな人。この内にどれか一つに当てはまれば、『ウルフファング』を愛することができるだろう。

メカがかっこいいねメカが！







この画面で自分の好みのパーツを選ぶのだ

銃を通常武器として戦う。サブウェポンもある



近距離ではレーザーブレードも使えるのだ

コレ!? 其ノ四 ストリートファイターII'（カプコン）

闘いが何を生むかはわからない。だが、強き格闘家を求め修行をつみ、そして勝利したときの気分を体全体で味わったときその答えがわかるかもしれない——その数々のドラマを作り上げていった究極の格闘ゲーム『ストリートファイターII』が、今『ストII'』となって登場した。今回は前回扱えなかった四天王といわれていたキャラが使えるようになったほかに、同じキャラどうしの対戦が可能になったことが大きな特徴だ。

しかし、この時点ではまだ開発中だったのでみなさんの前に登場するのはいつになるかわからない。



なんだかキャラの色が変だ。それが『ストII'』の証？



四天王を操作できるようになったのはファンには嬉しいことだ



ケンの大キックが決まった瞬間。カッコイー、やっぱケンが一番だね

黒山の人だかり、ヤッパ『ストII'』か!?

カプコンのブースは画面が見えないほど人が集中していた。それもそのはず、今なおゲームセンターで人気を独り占めしている『ストリートファイターII』の続編の、『ストリートファイターII'（ダッシュ）』略して『ストII'』が出展されていたからだ。しかし、その人の数たるや佃煮にするほどであった。

この調子だと、これからも『ストII』の天下は続きそうである。まったくもって楽しみなことである。



サガットも使える



まさに黒山も人だかりのカプコンのブース

会場で見かけた変なもの？



いかにもといった感じの形をしているね。もう少しプリントが早ければいいのにな

アイレムのブースでは、ビデオゲームとはちょっと関係ないが面白い機械を発見できた。これは漢字で占える姓名判断機で、名前を『ラブ・フォーチュン』という。液晶表示に従って自分の名前を漢字で入力すると、恋愛、相性、適性などが占える。また、それ以外でも自分のニックネームを決めてくれる怪しい機能まであるのだ。占い項目を決めしばらく待つと、その結果がプリントアウトされるぞ。ここでは、無料ということで何度も占ってしまった（笑）。

サーキットの熱き戦い!!

ゲームメーカー・レース参戦事情

ゲームメーカーもレースに参入して久しい。今年はどのような予定で「サーキット」という名の戦場で戦っていくのだろうか？

日本物産

カテゴリー **F1**

ニューエンジンに光明

日本物産がスポンサーになっているチーム・ロータス。ニューエンジンを入手して去年までの不振から抜け出すことができそうだ。初戦の南アフリカGPを見てもそれはわかるハズ。ハーバートの入賞、ハッキネンの健闘と名門チームの復活を期待させるには十分のものだ。これでニューシャーシが投入されれば、鬼に金棒といったところか。ズバリ言ってしまおう。「今年のチーム・ロータスは期待できる!」と。この成果が『F1CIRCUS Special』にも生かされてほしいもの。

月　日	レース名	サーキット名
4／5	ブラジルＧＰ	インテルラゴス
5／3	スペインＧＰ	バルセロナ
5／17	サンマリノＧＰ	イモラ
5／31	モナコＧＰ	モンテカルロ市街
6／14	カナダＧＰ	モントリオール
7／5	フランスＧＰ	マニ・クール
7／12	イギリスＧＰ	シルバーストン
7／26	ドイツＧＰ	ホッケンハイム
8／16	ハンガリーＧＰ	ハンガロリンク
8／30	ベルギーＧＰ	スパ・フランコルシャン
9／13	イタリアＧＰ	モンツァ
9／27	ポルトガルＧＰ	エストリル
10／25	日本ＧＰ	鈴　鹿
11／8	オーストラリアＧＰ	アデレイド

ミカ・ハッキネン



初戦はTカーに乗るハメになるなど不運な点もあったが、表彰台も狙えるか？



ニューシャーシが投入されエンジンとのマッチングがうまくいけば、ダークホース的存在にもなり得る※

日本コンピュータシステム

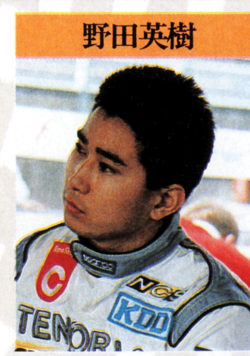
カテゴリー **F3000**

ヨーロッパでF3000に挑戦

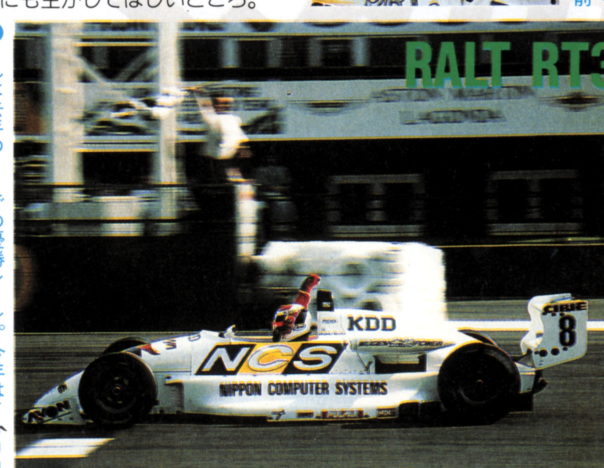
以前より2輪、4輪とレースに参加してきた日本コンピュータシステム。今年は引き続き野田英樹を擁してヨーロッパのF3000に進出することが決定した。「なぜヨーロッパなのか？」という疑問を持つ方もいるだろう。宣伝効果としてなら国内で走る方が高い効果が期待できるはず。それをあえてヨーロッパで、というのは野田選手の「近い将来F1に乗るにはヨーロッパのレースで揉まれなければダメ」というチャレンジ精神、心意気が同社の「日本一、世界一をめざす」という目標と合致したため、と言う。この二人（？）三脚でそれぞれの目標を達成してほしいもの。また『モトローダー』の続編にも生かしてほしいところ。

月　日	サーキット名
5／10	シルバーストン
6／8	ポー
6／21	ヘレス
6／28	ムジェロ
7／12	エナ・ペルグーザ
7／25	ホッケンハイム
8／29	スパ・フランコルシャン
9／13	アルバセーテ
9／27	ル・マン　ブガッティ
10／11	ノガロ

野田英樹



一気に頂点をめざさず、冷静に状況を見つめる所に好感が持てる。F1は目前



これは去年のF3での優勝シーン。今年はF3000でレイナード・無限を駆る。このシーンの再現はいつに

※写真提供／MAX PRESS

アイレム

カテゴリー **TT-F1**

上位入賞に期待がかかる

今年のチーム・アイレムは気合が入っている。というのも昨年と同じRC30だが、今年はマシンのセッティングに工夫を加え走りに磨きをかけ、お立ち台をめざして万全を期しているのだ。その体制が、初戦である「鈴鹿2&4」の予選に見事に現れている。それは、中川選手が予選B組で4位、決勝のスターティンググリッドも2列めの6位ということからも納得できる。決勝では残念ながらエンジントラブルでリタイアとなったが、今年の快進撃が予想される予選結果といえる。

チーム陣容は前述の中川選手と今年からチームに加わった中井直道選手。中井選手の速さは中川選手に迫るものがあり、今年も某有名チームから誘いがあったという。2人でワークス勢を蹴散らし表彰台に登れば、記念のレースゲームが出るなんてことにも…!?

HONDA RC30



何やら秘密兵器を準備して、ワークスを脅かす存在となるか？

中川勝也



チームのエースとしての活躍を期待。プライベートでは最強に

中井直道



ノービス、ジュニアで好成績を残し'87年から国際A級に

月　日	レース名	サーキット名
5／17	鈴鹿インターナショナル	鈴鹿
6／21	鈴鹿200km	鈴鹿
7／26	鈴鹿８時間耐久	鈴鹿
9／13	鈴鹿インターナショナル	鈴鹿
10／11	菅生インターナショナル	菅生

INNER EYES 番外編

アイレムのキャンギャル決定

先日チーム・アイレムのキャンギャルのオーディションが行われた。当日は十数名のキャンギャル候補が集まったが、容姿のレベルが皆高く（本当に！）選考は難航したのだ。結局2名の予定を1名増やし、下の3人に決定。今年1年ライダーの強い味方となる。



左から芝田由香さん、永富淳子さん、高岸陽子さん。カワイイなぁ

カプコン

カテゴリー **F3000,F3**

今年は「インディ」にも！

PCエンジンには直接参入していないカプコンだが、レース活動に関しては他社に遅れはとっていない。そのカプコンにとって今年は特にエポックメイキングな年になりそうだ。というのも日本人ドライバーを擁して、あの「インディ500マイルレース」に挑戦することが決まったからだ。ドライバーは桃田健史。彼は88年にはアメリカに渡りフォーミュラアトランティックなどでレース活動を行っている。そして90年にはインディの参加資格を得ている。そして今回カプコンの力を得、参戦が決定した。将来インディカーのレースゲームが出ることに期待しよう。もちろん国内のレース活動も引き続き行われ、期待されている。

F3000

月　日	レ　ー　ス　名	サーキット名
4月11日～12日	CABIN　インターナショナル　フォーミュラカップレース	富　士
5月9日～10日	NIPPON SHINPAN SUPER CUP MINE ALL STAR	MINE
5月23日～24日	ミリオンカードカップレース　ラウンド２鈴鹿	鈴　鹿
8月1日～2日	NIPPON SHINPAN SUPER CUP RD2 SUGO INTER FORMURA	SUGO
8月15日～16日	NIPPON SHINPAN SUPER CUP RD3 FUJI CHAMPIONS	富　士
9月5日～6日	NIPPON SHINPAN SUPER CUP RD4 FUJI INTER	富　士
9月26日～27日	ミリオンカードカップレース　ラウンド３鈴鹿	鈴　鹿
10月17日～18日	NIPPON SHINPAN SUPER CUP RD FUJI FINAL	富　士
11月14日～15日	ミリオンカードカップレース　ファイナルラウンド鈴鹿	鈴　鹿

Ｆ３

月　日	レ　ー　ス　名	サーキット名
5月2日～3日	全日本富士1000kmレース大会	富　士
5月23日～24日	ミリオンカードカップレース　ラウンド２鈴鹿	鈴　鹿
6月13日～14日	ハイランド　フォーミュラー選手権レース	西仙台
6月27日～28日	ＴＩサーキット英田Ｆ３チャンピオンシップレース	岡　山
7月11日～12日	レース　オブ　フォーミュラ　ジャパン	MINE
9月12日～13日	SUGO　インターナショナル500kmレース	SUGO
9月26日～27日	ミリオンカードカップレース ラウンド3鈴鹿	鈴 鹿
11月14日～15日	ミリオンカードカップレース ファイナルラウンド鈴鹿	鈴 鹿

和田選手の腰痛で今一つ精彩を欠いたカプコンカラーのローラ。（F3000）



LOLA T91/50

RALT RT35



今年はシリーズチャンピオンを目標に熱い走りを期待しよう。（F3）

石川朗



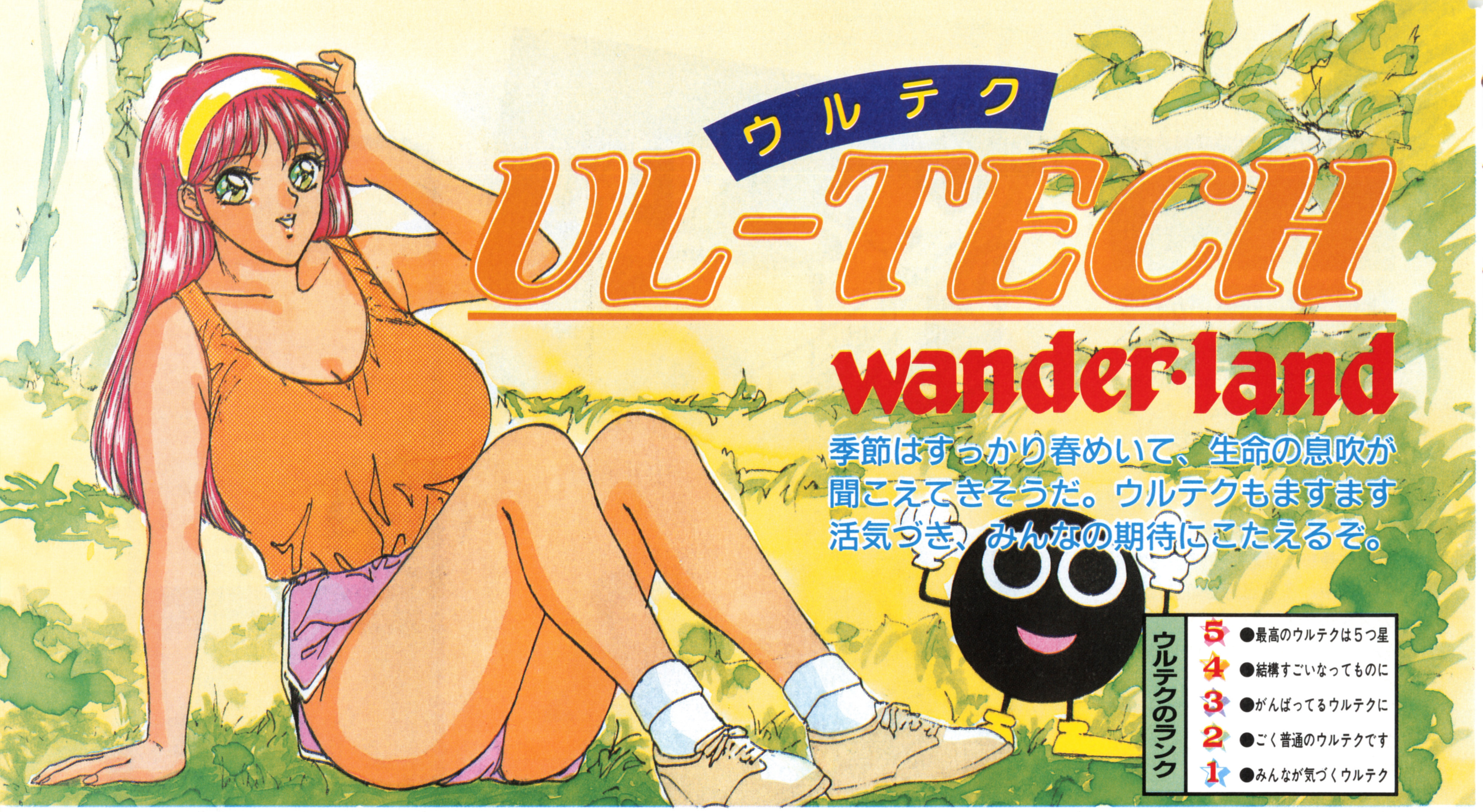
「今年は勝負の年」と言い切る

和田久



ルーキーとして出直す、という

注：全日本Ｆ3000選手権の「'92全日本Ｆ3000選手権in AUTO POLIS」は３月22日（決勝）から７月19日（決勝）に変更されたため表中に記されておりません。



ウルテク UL-TECH wander·land

季節はすっかり春めいて、生命の息吹が聞こえてきそうだ。ウルテクもますます活気づき、みんなの期待にこたえるぞ。

ウルテクのランク
- 5 ●最高のウルテクは5つ星
- 4 ●結構すごいなってものに
- 3 ●がんばってるウルテクに
- 2 ●ごく普通のウルテクです
- 1 ●みんなが気づくウルテク

クレジットが9に　5

●出たな!!ツインビー　大阪府 宮本孝志

最高5のクレジット数が9に増やせるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で右下のコマンドを入力する。あとは、オプションモードを選びクレジット数を変えるだけだ。ただし、ランクがプロだとこのウルテクは使用できない。

⬆マルチタップを付けても付けなくてもいいから、下のコマンドを入力



1Pパッドで、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

⬇入力後、オプション画面にする





⬆クレジットが1～9に変更できる



⬆これならクリアも楽勝だ。でもランクがプロだとできないぞ

プレイヤー数が10に　4

●出たな!!ツインビー　東京都 ウインピー

最高5のプレイヤー数が10に増やせるウルテクが見つかった。

やり方は、まずマルチタップを付け、2Pパッドで右下のコマンドを入力する。あとは、オプションモードを選びプレイヤー数を変える。なお、このウルテクは左の「クレジットが9に」のウルテクとは併用できないので、好みに応じて使い分けよう。

⬆マルチタップを付けて、2Pパッドで下のコマンドを入力する



2Pパッドで、上、上、下、下、右、左、右、左、Ⅰ、Ⅱの順に押す

⬆そして、オプション画面を選ぶのだ





⬆プレイヤー数が1～10にできる



⬆このウルテクもランクがプロだとできないぞ

イラスト／カジワラタケシ

縦長画面モード 2

●出たな!!ツインビー

東京都
嶋田尚武

マルチタップを付けて、3Pパッドで右下のコマンドを入力する。そして、オプションモードを選ぶとHモードという項目が現れる。これにカーソルを合わせ、方向キーの左右いずれかを押すとVモードになる。あとは、ゲームをスタートすれば縦長画面で遊べる。

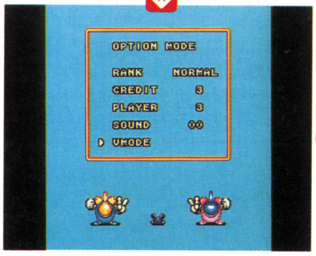


この画面で下のコマンドを入力

3Pパッドで、Ⅰ、Ⅱ、右、左、右、左、下、下、上、上の順に押す



オプション画面にする。Hモードが出現する



ここにカーソルを合わせる



タイトル画面にし、ゲームを開始

難易度設定があった 3

●未来少年コナン

福島県
菅野謙治

このゲームで難易度が設定できるウルテクが見つかった。

やり方は、コンティニュー画面にして、Ⅱを押しながらセレクトを押してカーソルの色を変える。これで以前とは違った難易度でプレイできる。難易度とカーソルの色の対応は、下の表に示している。EASYモードだと落下してミスをしてもキャラの残数が減らない。また、HARDやHARD²モードでは敵キャラの強さやトラップの難易度が上がる。

色	難易度
青	EASY
黄	NORMAL
緑	HARD
白	HARD²

コンティニュー画面にする


Ⅱを押しながらセレクトを押す



カーソルの色が青色に変わった

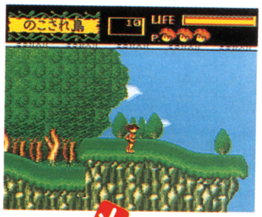
コンフィグモード発見 2

●未来少年コナン

山口県
スカンジナビアの虎

このゲームに、コンフィグモードが隠されていた。

やり方は、アクションゲーム内で、ポーズをかけてⅠを押すとコンフィグモードになる。このモードでは、会話時の音声出力のON／OFF、メッセージウィンドウの色と模様が変えられる。このウルテクで自分好みに設定してプレイしよう。



アクションステージで下のコマンドを入力する

ポーズをかけてⅠを押す



音声、窓の色、窓の模様が変えられる



好みに合わせて変えよう

プレイヤーキャラを替える 3

●未来少年コナン

佐賀県
うつジムシー

このゲームのキャラの「コナン」を「ジムシー」や「おじい」に替えるウルテクが見つかった。

やり方は、電源を入れてRIOTのロゴマークが出ているときに、右に書いてある、遊びたいキャラのコマンドをコンティニュー画面に切り換わるまで入力し続けよう。ここで続けるステージを選ぶと、各キャラでプレイできる。



この画面でコマンドを入力する

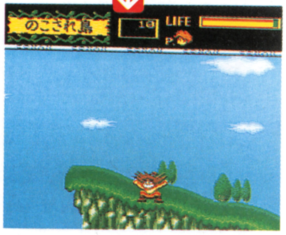
遊びたいキャラのコマンドを入力する



コンティニュー画面に切り換わる

ジムシーでプレイ

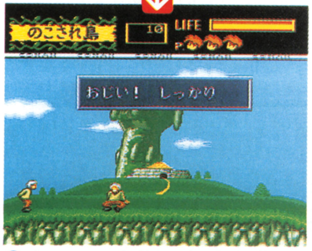
左上、セレクト、ラン、Ⅰを押し続ける



ジムシーもビリビリ

おじいでプレイ

右上、セレクト、ラン、Ⅰを押し続ける



ひぇ～っ、おじいが2人だ!!

ビジュアルセレクト 4
●未来少年コナン
青森県 フォンドメタルル

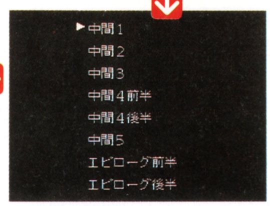
このゲームにビジュアルセレクトが見つかった。

やり方は、まずタイトル画面で上、下、下、Ⅱ、Ⅱ、ランの順に押す。すると、ビジュアルセレクトができるようになる。ビジュアルは、全部で8つあり、方向キーで選んでⅠで実行する。



⬆タイトル画面にして、下のコマンドを入力する

上、下、下、Ⅱ、Ⅱ、ランの順に押す



⬆見たいシーンを選ぼう。なんでもいいぞ



⬆エンディングも見られる

オープニングを飛ばす 1
●未来少年コナン
広島県 白 龍

メーカーのロゴマークが出ている画面で、Ⅰ、Ⅱを押し続けるとオープニングが飛ばせる。



⬆この画面でコマンド入力だ

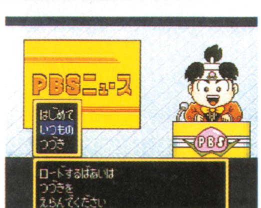
Ⅰ、Ⅱを押し続ける



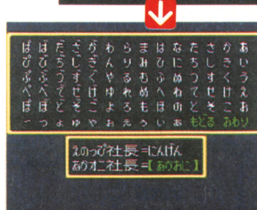
⬆すると長いオープニングを飛ばせるよ

なぞの役職「ドゥー！」 1
●SUPER桃太郎電鉄Ⅱ
東京都 中安智久

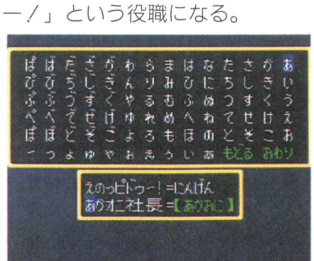
「いつもの」を選んでゲームを始める。そして、名前の入力画面で「えのっぴ」と入力する。すると普段なら「社長」の役職が、「ドゥー！」という役職になる。



⬆ゲームを始めて、「いつもの」を選ぶ



⬆名前を「えのっぴ」と入力する。すると…



⬆「ドゥー！」とはなんぞや？

スペシャルモード発見 4
●レディファントム
滋賀県 宮地圭崇

このゲームに、いろいろな状況が楽しめるスペシャルモードのウルテクが発見された。

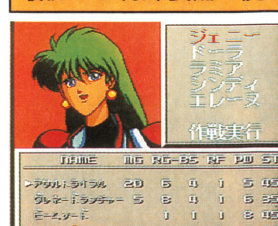
やり方は、タイトル画面でⅡ、左、下、Ⅰ、Ⅰ、上、右、Ⅱ、ランの順に押す。するとゲームが始まり、「最初から特殊装備が使える」、「敵のデータが見られる」、「ゲームモードが変更できる」の3つのモードが遊べる。「最初から特殊装備が使える」では、本来なら最初には選べない特殊装備が、ACT1の武器選択画面で選べるようになる。「敵のデータが見られる」では、ゲーム中、敵ユニットにカーソルを合わせてⅡを押すと、敵ユニットのデータが見られる。「ゲームモードが変更できる」では、セレクトを押し環境設定のウィンドウを表示させ、そこでⅠを押すことにより自動、索敵、通常のモードに変えることができる。自動モードは、コンピュータが勝手に自軍ユニットを動かし敵に攻撃する。索敵モードは、敵ユニットが自軍ユニットの視界に入らないとマップ上に表示されない。



⬆タイトル画面で下のコマンドを入力する

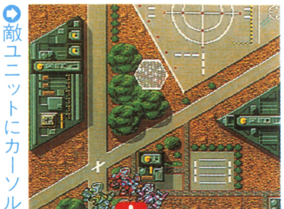
Ⅱ、左、下、Ⅰ、Ⅰ、上、右、Ⅱ、ランの順に押す

最初から特殊装備が使える



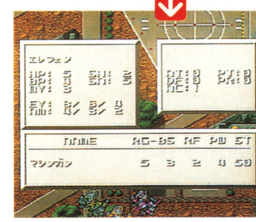
⬆特殊装備は超強力だ

敵のデータが見られる



⬆敵ユニットにカーソルを合わせて…

Ⅱを押す



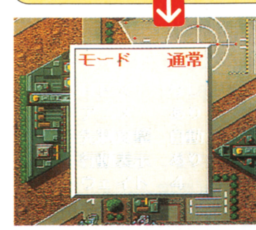
⬆敵ユニットの性能が全部見られるようになる

ゲームモードが変更できる

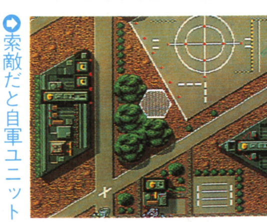


⬆戦いが始まったらコマンドを入力

セレクトを押す



⬆この画面になる。Ⅰを押すと索敵や自動になる



⬆索敵だと自軍ユニットの視界が限定される



⬆自動だと勝手に敵に近づき、攻撃する。結構、思考が単純だ

テニスでいきなりエンディング 3

●ヒューマンスポーツフェスティバル 岩手県 システム32

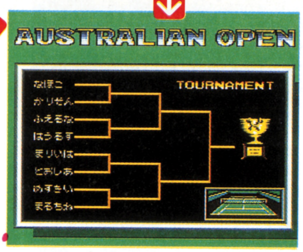
このゲームのテニスのワールドツアーでいきなりエンディングが見られるウルテクが見つかった。

やり方は、ワールドツアーを選び、プレイヤーセレクトの画面にする。この画面で、セレクト、ラン、Ⅱを押し続ける。すると、トーナメント表の画面になるが、押しているボタンは離さずにⅠを押すとエンディングが見られる。



この画面でコマンド入力

セレクト、ラン、Ⅱを押し続ける



ボタンはそのままで

Ⅰを押す



これなら何回でも優勝シーンが見られる

ゴルフでオートプレイができる 3

●ヒューマンスポーツフェスティバル 長野県 ハンニバル・レクター

このゲームのゴルフのストロークで、オートプレイができるウルテクが発見された。

やり方は、タイトル画面でセレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、Ⅱ、ランの順に押す。するとオートプレイになり、コンピュータが勝手にプレイを進める。かなり優秀な成績だ。



タイトル画面で下のコマンドを入力する

セレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、Ⅱ、ランの順に押す



ストロークモードを選ぶのだ。すると…



コンピュータが勝手にストロークプレイをする



コンピュータが勝手にやる。バーディやイーグルの連発だ

妖子の部屋発見 4

●魔物ハンター妖子　魔界からの転校生 大阪府 レッドドラゴン

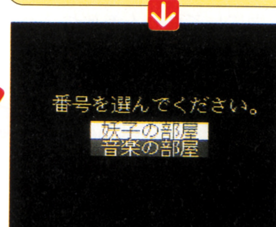
このゲームに、主人公キャラの妖子のおしゃべりが聴ける「妖子の部屋」と、音楽が聴ける「音楽の部屋」が隠されていた。

これらの部屋に入るには、タイトル画面でセレクトを押すだけでOKだ。「妖子の部屋」では、妖子のスリーサイズや好みの男性のタイプなどが聴ける。

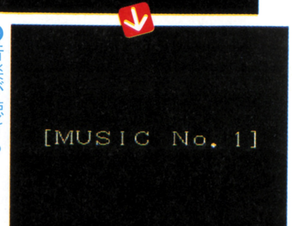
この画面でコマンドを入力



セレクトを押す



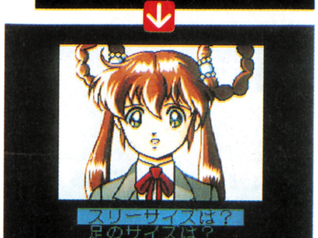
どれか一つを選ぼう



音楽が聴ける



妖子が出てくる



妖子のすべてがわかる。スリーサイズもわかるのだ。クックック…

隠れキャラとマッチプレイ 3

●ヒューマンスポーツフェスティバル 宮崎県 ヨネスケ

このゲームの、ゴルフのマッチモードの1P VS COMで、隠れキャラのゴッドパームと対戦できるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で右のコマンドを入力し、マッチモードの1P VS COMを選ぶ。するとゴッドパームと対戦できる。



タイトル画面にして下のコマンドを入力する

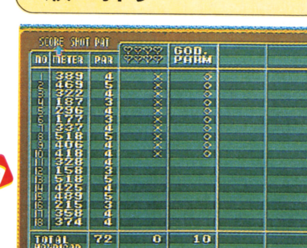
セレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、Ⅰ、ランの順に押す



マッチモードの1P VS COMを選ぶ



普通は現れない隠れキャラが出現する



これがゴッドパームの力だ

ゴルフのエンディングが見られる 3

●ヒューマンスポーツフェスティバル　愛知県 クラリス

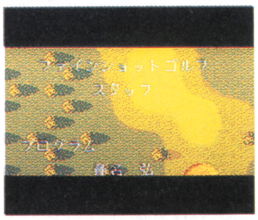
このゲームのエンディングを簡単に見られるウルテクがあった。

やり方は、ゴルフを選び、タイトル画面で、セレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、上、ランの順に押すだけだ。



タイトル画面で下のコマンドを入力する

セレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、上、ランの順に押す



苦労もせずに、エンディングが見られる

トーナメントで敵が強くなる 3

●ヒューマンスポーツフェスティバル　東京都 シューマッハ

ゴルフのトーナメントモードで、第1ホールをパーでまわると4位タイぐらいの成績になる。しかし、同じ状態でも順位が下がる、ゲームを難しくするウルテクがあった。

やり方は、タイトル画面で、セレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、左、ランの順に押し、トーナメントモードを選ぶ。すると敵プレイヤーたちが強くなる。

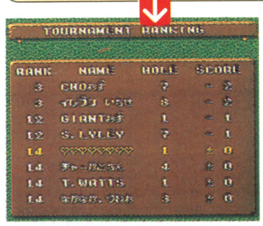


タイトル画面で下のコマンドを入力する

セレクト、左、右、左、右、上、下、上、下、Ⅱ、左、ランの順に押す



普通だと、第1ホールをパーで終わると4位タイぐらいだが…



同じパーでも、14位タイ。コンピュータは強い

デモを早送りできる 1

●改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス　広島県 小倉武

このゲームのデモは結構長い。それゆえ、せっかちな人の中には、見るのもツライという人もいるだろう。そんな人には、デモを早送りするウルテクがお勧めだ。

やり方は、デモが流れている間に、方向キーの上下左右のいずれかを押し続けよう。



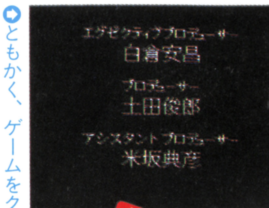
デモを早送りすると音声が出ない

OMAKEモード発見 3

●改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス　広島県 南崎雅美

このゲームに主人公たちのイラストや、4コマ漫画が見られるOMAKEモードがあった。

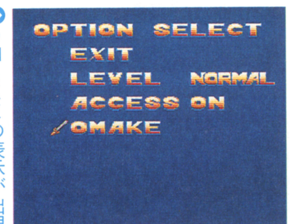
OMAKEを見るには1度ゲームをクリアし、エンディングを見たらタイトル画面にする。そして、オプションを選ぶと、OMAKEモードが選べるようになる。



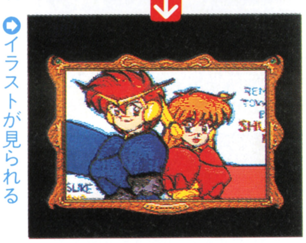
ともかく、ゲームをクリアするのだ



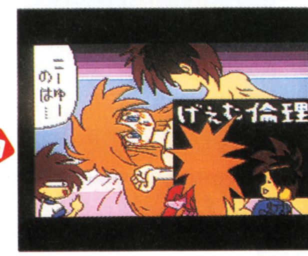
そして、オプションモードを選ぶ



OMAKEの表示が出現



イラストが見られる



こんな過激な1コマもある

ステージセレクト発見 4

●ゲート・オブ・サンダー　群馬県 荻野亨

このゲームに、ステージセレクトのウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で右下のコマンドを入力する。そして、コンフィグレーションを選ぶとステージ1～7までを選べるようになる。ステージを決めたら、タイトル画面にしてゲームを始めよう。



タイトル画面で下のコマンドを入力する

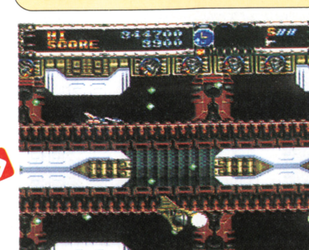
Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトの順に押す



入力したらコンフィグレーションを選ぶ



遊びたいステージを選ぼう



いきなり、最終ステージもできる

配牌が即テンパイに 2

●麻雀覇王伝 カイザーズクエスト 福島県 前田昭

このゲームで配牌が即テンパイになるウルテクが見つかった。

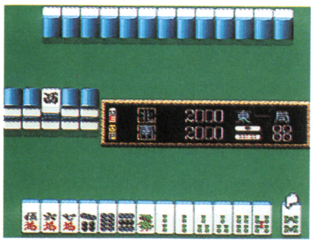
やり方は、ルールを変えても変えなくともいいから「ゲームせってい」を3回選ぶ。そしてどのモードでもいいから選んでゲームを始める。あとは、配牌の前にⅠ、Ⅱを押し続けるだけだ。



「ゲームせってい」を3回選ぼう



配牌前の黒い画面からコマンドを入力する



おおっ、テンパイしている

Ⅰ、Ⅱを押し続ける

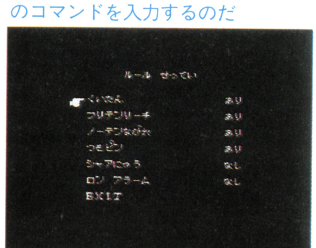
サウンドセレクト発見 3

●麻雀覇王伝 カイザーズクエスト 愛知県 市川浩之

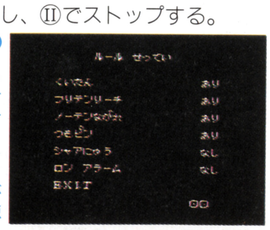
「ルールせってい」画面でセレクトを押すとサウンドテストになる。

サウンドテストでは方向キーの左右で曲を選び、Ⅰで音楽をスタートし、Ⅱでストップする。

「ルールせってい」を選んで、下のコマンドを入力するのだ



セレクトを押す



イカすサウンドが聴けるのだ

対戦相手の牌が見える 3

●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編 茨城県 佐野明

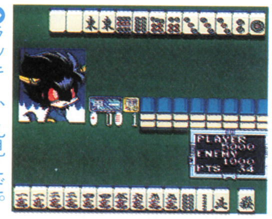
このゲームで対戦相手の牌が見られるウルテクが見つかった。

やり方は、ツミコミ技を使わなくてもいいから、一般技の選択が終わったらセレクトを押し続ける。

一般技を選んだあとで、下のコマンドを入力し続ける



セレクトを押し続ける



ラッキー、丸見えだ。敵にフリ込むなよ

ラウンドセレクト発見 2

●ULTRABOX6号 埼玉県 石井啓輔

『どきどきドライブランド』のタイトル画面で、上を押しながらランを押す。すると、1～8までのラウンドが選べるようになる。遊びたいラウンドを決めてランを押せば好きなラウンドから遊べる。



タイトル画面で下のコマンドを入力するのだ

上を押しながら、ランを押す



遊びたいラウンドを選ぼう。でも先のラウンドほど難易度が高い



1～8までのラウンドが選べる。あとはランを押す

UL-TECH 募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストを見て、その書式にしたがって応募してください。しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼 採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼はランクによって、2000円～10000円になります。ウルテクを見つけたら、どんどん応募してくださいね。

ランク	謝礼
5	金10000円
4	金 8000円
3	金 6000円
2	金 4000円
1	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先 〒980 仙台市青葉区二日町6-7 TIM PC Engine FAN編集部 ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

（表）41 980-□□ 仙台市青葉区二日町6-7 TIM PC Engine FAN編集部 ウルテク係 ☆ゲーム名

（裏）●住所 ●氏名 ●TEL ●年齢 内容

CALENDAR

新作発売

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

(4)

4月 APRIL

日付	タイトル
1日	○ザ・デビスカップテニス ★マイクロワールド／6800円
1日	●ビルダーランド ★マイクロワールド／6800円
2日	○SUPER雷電 ★ハドソン／5800円
3日	◐超時空要塞マクロス 2036 ★日本コンピュータシステム／7200円
3日	■熱血高校ドッジボール部PCサッカー編 ★ナグザット／6900円
7日	■源平討魔伝 巻ノ弐 ★ナムコ／6800円
24日	○STARパロジャー ★ハドソン／6800円
24日	●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン／完結編 ★アトラス／4800円

5月 MAY

日付	タイトル
1日	○スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト ★ナグザット／6800円
1日	◐テラフォーミング ★ライトスタッフ／6800円
29日	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト ★ハドソン／4800円
29日	○キャンペーン版 大戦略II ★マイクロキャビン／7800円
予定	○ザ・キックボクシング ★マイクロワールド／6800円

6月 JUNE

日付	タイトル
12日	●太閤記 ★アスク講談社／8500円
19日	○アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険 ★ハドソン／6200円
25日	○トップをねらえ／ GUNBUSTER vol.1 ★リバーヒルソフト／6800円
26日	○ジェノサイド ★ブレイン・グレイ／6800円
26日	■高橋名人の新冒険島 ★ハドソン／6500円
予定	○F1CIRCUS Special ★日本物産／未定
予定	●カラーウォーズ ★ココナッツジャパン／7300円
予定	■ドルアーガの塔 ★ナムコ／6800円
予定	■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円

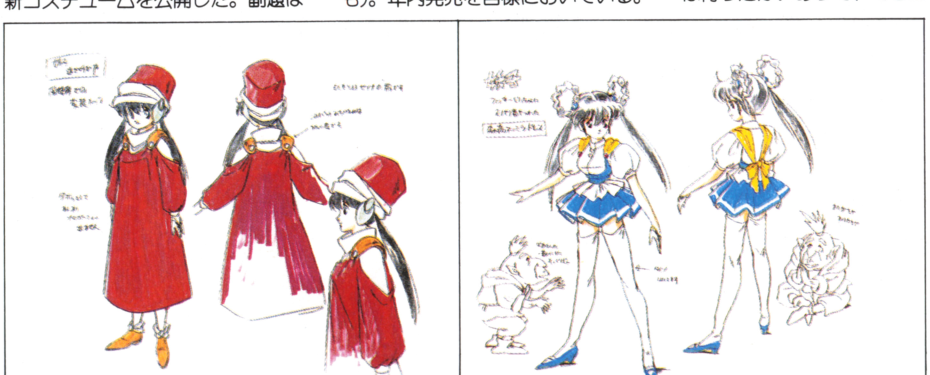
SUPER 先取りソフト情報！

●日本コンピュータシステムでは、『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』（3月13日発売）の続編のリリースを早くも決定。主人公・妖子の新コスチュームを公開した。副題は未定だが、スーパーCD-ROM²専用による前作同様のデジタルコミック形式になる予定で、内容もさらにボリュームアップ（当然♡シーンも）。年内発売を目標においている。

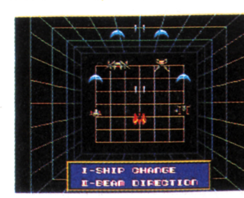
●日本物産が発売を予定しているシューティング『テラクレスタII（仮称）』の最新画面写真を入手。現在までの開発状況は40%とのこと。

●メーカーランドでも紹介している『travelエプル』。このコーナーでは待ったかいあって、できたてホヤホヤのイラストを紹介することができた。画面の公開はしばし待て！

●以前から噂のあったアスミックの新作のタイトルが『ホーリーナイト』に決定。スーパーCD-ROM²専用のアドベンチャーゲームで、発売は夏頃を予定している。



◀『魔物ハンター妖子』の続編から風棲界での変装ルック（左）と森高アンミラドレス風



◀『テラクレスタII（仮称）』より



◀『travelエプル』より

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた
■…Huカード
◘…Huカード／PC・SG両対応
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
㊍…媒体未定
★…メーカー名／予定価格（税別）

7月以降 JULY ～

7月	■ソルジャーブレイド ★ハドソン／未定
7月	○ファージアスの邪皇帝 ★ヒューマン／未定
7月	○ぽっぷ'nまじっく（仮称） ★日本テレネット／未定
7月	○LOOM ★ビクター音楽産業／未定
7月	◐ロードス島戦記 ★ハドソン／7200円
8月	○エグザイルII（仮称） ★日本テレネット／未定
8月	○スライムワールド ★マイクロワールド／未定
8月	○ダンジョンマスター"セロンズ・クエスト" ★ビクター音楽産業／未定
8月	○travelエプル ★日本テレネット／未定
8月	○ベイビー・ジョー ★マイクロワールド／未定
9月	○サークI・II（仮称） ★日本テレネット／未定
9月	○ザ・プロ野球SUPER ★インテック／6800円

発売日未定

○ブランダーズ ★アイ・ジー・エス／未定
○ホーリーナイト ★アスミック／未定
◐アルガノス ★インテック／未定
○ザ・プロ野球SUPER ★インテック／6800円
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
○ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
○スーパーダライアスII（仮称） ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
◐スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／6800円
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトII ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー／未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー／未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス／未定
○スーパーシュヴァルツシルトII（仮称） ★工画堂スタジオ／未定
○クイズの星（仮称） ★サン電子／6800円
○インペリアル・フォース ★システムソフト／未定
◐ココロン ★シュールド・ウェーブ／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー／未定
◐幻蒼大陸オーレリア ★タイトー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■ゴッド・パニック 至上最強軍団 ★テイチク／未定
◐50th ★テイチク／未定
○ライザンバーIII ★データウエスト／6800円
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
○WIZARDRY（仮称） ★ナグザット／未定
●ゼロウイング ★ナグザット／未定
○双截龍II（仮称） ★ナグザット／未定
■つっぱり大相撲（仮称） ★ナグザット／未定
○魔物ハンター妖子PART2（仮称） ★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ ★日本テレネット／未定
○プロジェクト－F ★日本テレネット／6980円
■21エモン（仮称） ★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
■テラクレスタII（仮称） ★日本物産／未定
■RPC原人 ★ハドソン／未定
○イースIV ★ハドソン／未定
○銀河お嬢様伝説 YUNA ★ハドソン／未定
■パワースポーツ ★ハドソン／未定
■パワーテニス ★ハドソン／未定
■パワーリーグV ★ハドソン／未定
■PC原人シリーズ PC電人 ★ハドソン／未定
○ふしぎの海のナディア ★ハドソン／未定
■炎の闘球児 ドッジ弾平 ★ハドソン／未定
■ボンバーマン'92 ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説外伝 ★ハドソン／未定
■ロードランナーII ★ハドソン／未定
○GODS ★ピーシーエム・コンプリート／未定
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業／未定
■ストラテゴ ★ビクター音楽産業／6900円
○ソーサリアン ★ビクター音楽産業／未定
○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業／未定
○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン／未定
○ラプラスの魔 ★ヒューマン／未定
○ラストハルマゲドンII ★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁（仮称） ★ホームデータ／未定
○アルファウェーブ ★マイクロワールド／未定
○ゼロヨンチャンプII ★メディアリング／未定
○ワールドカップ（サッカー編）（仮称） ★メディアリング／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
●フィーンドハンター ★ライトスタッフ／未定
○BURAIII（仮称） ★リバーヒルソフト／未定

『天外II』がTVドラマに

4月10日（金）の夜9時からTBS系で放映される2時間ドラマ『運命の逆転』の中で、『天外魔境II卍MARU』が登場する。このドラマは、コンピュータゲームのソフト開発に携わる1人の若者（中井貴一）を主人公に、業界の裏側で展開される熾烈な開発競争の一場面を描くもの。『天外II』は、その題材の1つに使われている。ほかPCエンジンユーザーご存じのソフトがいろいろ登場する予定なので、要チェックだ!!



●中井貴一とヒロイン役の工藤夕貴（左）

次号予告

maker land NECアベニューの『モンスターメーカー』をはじめとする気になる新作の続報を徹底収録。そして日本コンピュータシステムの大物タイトル（！）が登場する。

特別付録 『天外魔境II卍MARU』攻略&データ集のPART3「下巻」と、おなじみ『MONTHLY攻略大全』の豪華2本立て！

PC Engine FAN 6月号4月30日発売

※『ああっ女神さまっ』と『ドラゴンブリード』は都合により発売中止となりました。

LASER SOFT

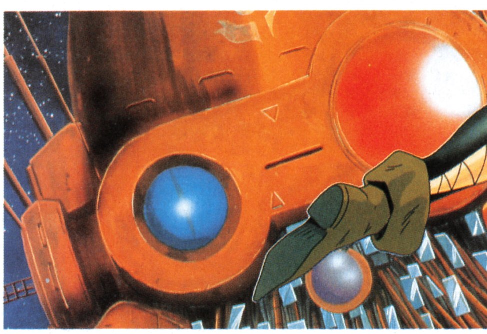
新感覚RPG「BABEL」
スーパーCDで好評発売中!!







突如生じた時空間の歪み〈時震〉は、ひとつの架空世界を生みだした。



未開拓と機械文明が入り交じり、争いの絶えない混乱の世界……。

人はそこを「BABEL（バベル）」と呼んだ……。

BABEL

※BABELプレイ上の注意…
第5章でミラルヴァとの戦闘時にゼルが戦闘不能のままアリサがミラルヴァを倒してしまった場合、すみやかにリセットの後、再ロードして下さい。そのまま続けますとゲーム進行に異常をきたす場合があります。
お客様には大変ご迷惑をお掛けしますが宜しくお願い致します。

マコとアコのさよならは言わないよん！



マコ：こんにちは。マコです。今回は残念なお知らせがあります。
アコ：雑誌広告の花だった（?）このコーナーも今回で最終回となってしまうのです。
マコ：まっ、でもこれでもう会えない訳ではないので、たまに出てくることもあるでしょう。
アコ：そのときは、よろしくネ／
マコ：それでは、元気よくニューソフト開発の発表といきましょう／
アコ：まずは、みんなお待ちかねの「コズミックファンタジー3」の開発が始まりました。まだまだ企画の段階ですが、多分秋頃にはみんなのお家

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト。

精神波動が頂点に達し、機体と一体化する時…。

超兵器「ストームブリンガー」。その戦闘機は生きている。



にも行くのではないかなあっと思います……。
マコ：その前に発売のおニューのソフトが決定しました。それは、今ブラジルに向けて燃え上がっているＦ１のゲームです。開発はただ今、絶好調に進んでいます。今年のPCエンジンまつりでお目見えするかもしれないネ／楽しみに待っててね。
アコ：これはただのＦ１ゲームじゃないのよ／ん〜ッ、ねぇマコォ、言っちゃダメェ？
マコ：ダ〜メ。お楽しみは来月号の広告でお知らせします。それでは、短い間でしたが、読んでくれた方どうもありがとう／
アコ：また、会おうね。バイバイ//

LASER NEWS

レーザーソフト登録会員募集のお知らせ

ただいま、レーザーソフトでは、独自の登録会員を募集しています。会費は無料で、Newソフトの情報誌やイベント等の特典付き／お申し込みは、ハガキで〒住所、氏名（ふりがな）、電話番号、生年月日、年齢を明記のうえ、右下の住所まで送って下さい。カードと共に詳しい案内書をお送りします。

LASER NEWS

スタッフ募集中！

レーザーソフトでは開発スタッフを募集しています。
①プログラマー（アセンブラのできる方）
②デザイナー（アニメ経験者優遇）
③ゲーム企画
詳しくは03-5394-5575までお問い合せ下さい。

レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビルTEL.03-5394-5575

PC Engine FAN
1992年 MAY 5月号
平成4年5月1日発行 第5巻第5号(通巻42号)
第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 発売 株式会社 徳間書店
編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)
特別定価490円 (本体476円)

T1013655050497

雑誌 13655-5
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan